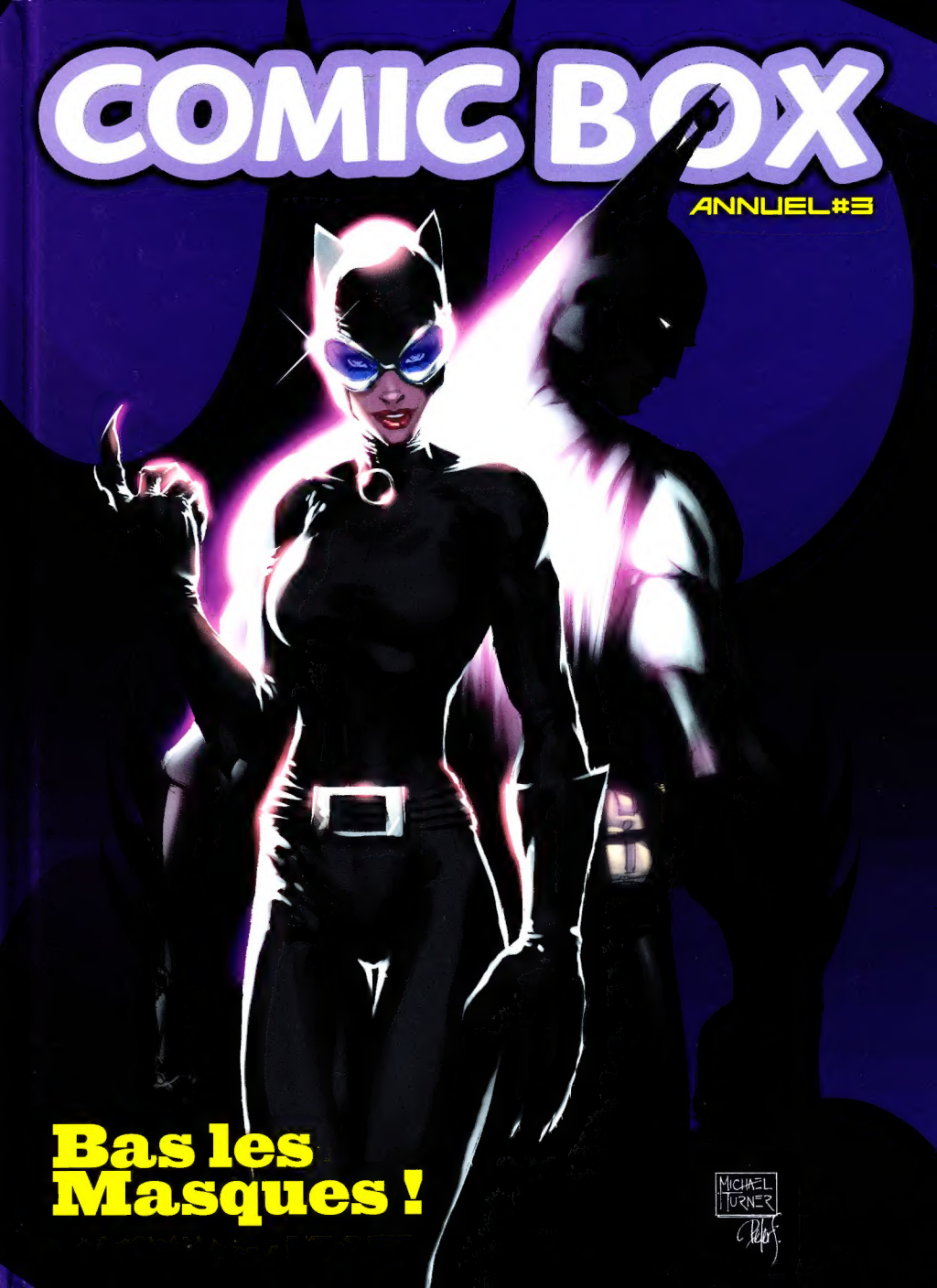
COMIC BOX

ANNUEL#3



Bas les Masques !

COMIC BOX

Préface

Comité de rédaction : Xavier Fournier, Fabrice Sapolsky, Lise Benkemoun, Izod, Phong-Vu, Antoine Maurel, Zemo, Sylvain Delzant.
Fondateur : Fabrice Sapolsky

Remerciements / Special thanks to :
Fershid Bharucha, Franck Védère, Jeff Suter, Joe Quesada, Adam Phillips, Bryan Hitch, Richard Isanove, Liz Brizzi, Bill Rosemann, Frank Mastromauro, Michael Turner, Peter Steigerwald, Leah Tribble, Rita Cooper, Roland Pointdexter, Glen Murakami, Joe Kubert, Jae Lee, Mark Millar, Chris Claremont, Caleb Gerard, Richard Starkings, John "JG" Roshell, Pat Lee, Cindy Chang, Olivier Jalabert, Fabrice Giger, Patty Jeres.

Tous les personnages cités et illustrés dans ce numéro sont la propriété exclusive de leurs auteurs et éditeurs.

• **Couverture :**
Dessin : Michael Turner - Couleurs : Peter Steigerwald
™ & © DC Comics, Inc. All Rights Reserved.

Copyright, © 2004 EDITIONS USA et les rédacteurs pour la présente édition
EDITIONS USA, 127 rue Amelot, 75011 Paris
ISBN 2-914409-38-9
Dépôt légal: mai 2004
Imprimé en Italie par Valprint.
COMIC BOX est une marque déposée de Xavier Fournier

On ne commente pas un match de la même manière qu'on tire le bilan de toute une saison sportive. Pendant 3 ans, Comic Box, sous la forme d'un magazine, a accompagné les événements marquants du petit monde des comics. Pour la troisième année consécutive, nous revoici avec un Comic Box annuel. Et bizarrement, ce nouveau rendez-nous donne l'occasion de remettre les choses en perspective. En 2003 et en ce début de 2004, beaucoup de choses se sont concrétisées, celles dont on sentait les prémices lors des années précédentes.

Si les comics ne vont--objectivement et commercialement--pas beaucoup mieux (on a, quand même, pu constater une légère embellie des ventes), ceux qui les font sont plus optimistes que jamais ! Louchant sur le cinéma, le manga ou sur les filles, ils croient dur comme fer que cette fois, ils vont conquérir un nouveau public, sans décevoir l'ancien.
Marvel Comics, comme toujours, tire le marché. En 2003, la Maison des Idées a confirmé sa position de leader sur le plan des ventes. Mais ce bon résultat doit être nuancé. Car éditorialement, l'équipe en place depuis près de quatre ans mène une politique illisible. Après avoir clamé haut et fort que les comics devaient rompre avec leurs traditions (costumes, couleurs, bulles de pensées,...), Joe Quesada et son team effectuent actuellement un virage à 180° et remettent en selle le spandex et les créateurs "old school" (Claremont, Davis, Deodato, ...). En cela, Marvel ne fait que suivre une politique menée par... DC Comics, son frère ennemi depuis toujours. Trop occupés à réinventer la roue, les cadres de Marvel n'ont pas vu que la première vague de comics nostalgiques (les *Transformers* et autres *Bataille des Planètes*, presque tous renvoyés dans leurs sarcophages) en cachait une autre, bien plus conséquente. Avec ses *Teen Titans*, *Superman* et, bien sûr, *Batman*, DC a redécouvert son patrimoine et remis en selle ses héros de toujours, leur rendant le lustre d'il y a 20 ans. Le tout avec des créateurs talentueux comme Michael Turner, Jim Lee ou Carlos Pacheco.

Mais ce n'est (heureusement) pas uniquement dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures, et quelques nouvelles têtes viennent, cette année, enrichir le milieu. À commencer par Joss Whedon et Bryan Singer. Le premier quitte le monde de Buffy et le second celui d'Hollywood. Tous deux arrivent sur des séries X-Men. Une jolie victoire qui montre qu'au pays de l'Oncle Sam, les comics sortent chaque jour un peu plus de leur ghetto. Ils espèrent qu'à l'image de l'Europe, (dont ils louent le modèle), ils seront bientôt perçus comme une véritable forme d'art dans leur pays d'origine. Le beurre, l'argent du beurre et le sourire de la crémière, voilà bien le syndrome du 21ème siècle...

Bonne lecture à vous,
La Rédaction
Avril 2004

À la mémoire de Julius Schwartz et David Marciano.

Retrouvez nous sur : www.comicbox.com

Sommaire

06 CHAPITRE 1 Journal de Guerre(s)

06 • **Briser le mythe** : Les comics ont toujours été perçus comme des instruments à la solde de la toute puissance américaine. Or, il n'en est rien.

10 • **Les personnages de guerre** : Sergent Rock et Nick Fury sont les plus connus mais il y a de nombreux personnages, quasiment oubliés, qui ont connu un immense succès pendant les guerres.

14 **PLANCHES CONTACT**
La Guerre, il l'illustre à sa façon. Avec Arrowsmith, Carlos Pacheco donne sa vision de la Première Guerre Mondiale.

18 • **Entretien avec Joe Kubert** : Il est l'une des dernières légendes vivantes des comics. Il a tout vu, tout lu, mais reste émerveillé par cette industrie à laquelle il a tant donné. Le patriarche du clan Kubert avait forcément sa place dans ce dossier, lui qui s'est, bien malgré lui, fait une spécialité des comics de guerre.

22 • **Bons pour le service** : Découvrez les dessous des relations entre les auteurs de comics et l'armée américaine. Un rapport non pas de force mais... d'argent.

26 • **Entretien avec Micah Ian Wright** : Ex-militaire reconverti comme auteur de télévision et de comics, Micah Wright ne mâche pas ses mots dans StormWatch. Adepte des comics engagés, il livre ses commentaires sur l'Amérique de George W.Bush... sans langue de bois.

28 CHAPITRE 2 Tentations Asiatiques

28 **PLANCHES CONTACT**
Après un démarrage anonyme aux côtés de Rob Liefeld, Pat Lee s'est fait un nom en empruntant leur style aux mangas et en y ajoutant couleurs et présentation à l'américaine. Voici ses planches préférées et ses commentaires sur celles-ci.

32 • **L'âge Nippon ?** Le style japonais est désormais partout dans les comic-books. Est-ce une invasion barbare ou une bénédiction ? Quelques éléments de réponse ici.

36 • **Entretien avec Glen Murakami et Jeff Matsuda** : pour des comics japanisés, il faut parfois se tourner vers le petit écran. Le premier a "asiatisé" les Jeunes Titans de DC Comics. Quant au second, après une carrière remarquée dans les comics, il s'est tourné vers l'animation et s'apprête à nous offrir une version de Batman très... débridée.

40 • **Le règne des Scarabées** : les arts martiaux dans les comics, ça ne date pas d'hier. Mais, il fut un temps où les pratiquer était du plus mauvais effet...

44 • **La folie Manga** : les éditeurs américains mènent une politique de l'offre et publient toujours plus de manga traduits du japonais. Enquête sur un business qui rapporte très très gros...

48 CHAPITRE 3 Un monde de filles

47 • **L'héroïne oubliée** : Mademoiselle Marie était un personnage marquant dans les comics de guerre. Voici comment.

48 **PLANCHES CONTACT**
Michael Turner est un homme qui aime les femmes et qui sait les mettre en scène. Il a choisi quatre dessins et les explique pour vous.

52 • **Les filles et les comics... je t'aime moi non plus**: la parité dans les comics ? Pas pour demain ! Voici pourquoi.

57 • **Entretien avec Colleen Doran et Terry Moore** : Une femme et un homme se prêtent au jeu de l'interview et donnent leurs explications quant à la modeste place des femmes dans les comic-books.

60 • **L'égalité dans les comics ? Pas en BD les filles !** Sous la plume des hommes, les filles n'ont pas eu accès à leurs attributs féminins en BD. Incroyable mais vrai !

64 • **L'incroyable Tante May** : Tue-l'amour ? Anti-féminine ? Tante May a été traînée pendant 40 ans comme un boulet dans la vie de Spider-Man. Mais... Tout à changé.

66 **PLANCHES CONTACT**
Jae Lee a un style très à part. Il a bien voulu partager quelques uns de ses secrets avec les lecteurs de CB.

70 CHAPITRE 4 Le Post-superhéroïsme

70 • **Y-a-t-il une vie après les super-héros ?** Avec la crise, certains ont pointé les super-héros du doigt comme les responsables. Les éditeurs ont alors imaginé de multiples formules de remplacement, avec des fortunes diverses...

75 • **Entretien avec Grant Morrison** : l'ex-scénariste de New X-Men est un des apôtres du post-superhéroïsme.

78 • **Taillés en pièces** : Après avoir conspué les super-héros, leurs détracteurs ont été renvoyés dans les cordes...

80 • **Entretien avec Chris Claremont** : Aux antipodes d'un Morrison, le bon Chris annonce qu'après les super-héros il y aura... les super-héros !

84 CHAPITRE 5 L'Europe et les comics

84 • **Partenaire ou Proie ?** L'Europe et les USA ont l'air loin de l'union... en apparence seulement. Explications.

86 • **Frenchies made in USA** : Quand les Américains créent des héros français...Ouille, ça fait mal !

90 • **Le gentleman extraordinaire** : Sans Sherlock Holmes, pas de super-héros, le saviez-vous ?

94 • **Entretien avec Mark Millar** : L'un des trublions des comics joue la carte américaine tout en restant profondément européen. Une attitude schizophrène ?

96 • **Dr Psycho** : Si dans le monde réel on se demande parfois à quoi sert l'ONU, les comics eux ont trouvé...

Engagez-vous qu'ils disaient !

PAR XAVIER FOURNIER

Ce qui frappe le plus le néophyte dans les comics, c'est leur sens de la communication. Couleurs criardes, composition des pages et des couvertures, personnages multipliant sur leur costume des sigles alphabétique, animaliers, patriotiques... Certains héros pourraient tout aussi bien être des pages de publicité à qui l'on aurait donné forme humaine. Ce sens de la communication est sans doute la raison pour laquelle, à partir des années 30, les comics se sont imposés comme un loisir populaire. Ils se sont intégrés sans difficulté dans la société américaine de l'époque. Et vice-versa. Une fois passées les histoires de fantômes et d'ovni, la culture américaine s'est retrouvé transposée sur le papier. Les comics sont ainsi devenus une véritable chronique de l'évolution sociale et politique des USA, ces 70 dernières années. L'Amérique s'y reconnaît, s'y projette, s'y idéalise. Pendant des décennies, en temps de crise ou de conflit, elle s'y est réfugiée, recherchant la protection de héros surréalistes. Les comics sont un peu un moyen de prendre le pouls du pays, même si, ces dernières années, la popularité de la BD a marqué le pas, concurrencée par les jeux vidéos et par l'Internet. Il y a moins de lecteurs qu'à une époque, mais les comic-books gardent un peu le rôle du miroir dans Blanche-Neige, qui renvoie à son utilisateur le compliment qu'il lui demande. Ce "pouls" américain, en période de guerre, comme on pouvait s'y attendre, bat plus fort.

Vu de l'extérieur, les comics ont une image guerrière, particulièrement ici, en Europe. Ceci, ajouté à une iconographie forte d'innombrables couvertures de *Superman* ou de *Captain Marvel Jr.* volant dans le ciel avec la bannière étoilée ou aux côtés de l'aigle américain, a donné l'impression que les comics, "c'était comme Rambo". L'Amérique pouvait s'en servir pour glorifier sa puissance, sa propagande. Et certes, sur la quantité de fascicules publiés aux USA depuis que ce support existe (70 ans dans quelques mois !) il n'y a pas que de grands moments de lucidité humaniste. Il y a aussi Superman piétinant des gnomes jaunes censés être des Japonais. Ou la *Justice Society* voyageant dans le temps pour expliquer pourquoi les Allemands, de tous temps, seraient un peuple vil et malhonnête. Alors, les comics se réduiraient à de la propagande ? Ce serait méconnaître le sujet que de les limiter à cela. Les rapports entre les comics et la guerre ont toujours été troubles. Certaines couvertures évoquent de véritables posters pro-gouvernementaux, voire totalitaires. Mais les auteurs de BD ont souvent été bien moins dupes qu'il n'y paraît et véhiculaient, en sous-main, des idéaux qui n'étaient pas forcément ceux qu'on attendait.

Depuis leur naissance, les comics ont toujours entretenu des liens troubles avec le concept de guerre. Apparus entre les deux guerres mondiales, ces livrets américains ont prospéré pendant les grands conflits et les crises internationales avec des héros "sur-mesure" tels que Captain America ou Wonder Woman. Même en temps de paix, les éditeurs ont fait leur possible pour exploiter le filon et produire des séries qui, 20, 30 ou 40 ans, après perpétuent certaines guerres, à grand renfort de soldats imaginaires. Pourtant, les créateurs de comics ne sont pas des va-t-en guerre. Explications...

La guerre des symboles

Dès 1938, dans un des premiers épisodes de Superman (dans *Action Comics*), le héros, exaspéré par une guerre, s'emparait des généraux des deux camps adverses, en leur ordonnant de s'entretuer. Alors que les généraux refusaient, Superman leur reprochait d'envoyer à la mort des soldats, alors que s'ils voulaient vraiment en découdre, ils n'avaient qu'à le faire entre eux ! Un point de vue naïf, peut-être, mais qui démontre déjà une certaine défiance des super-héros (et de leurs créateurs) envers l'univers militaire... En 1941, Joe Simon et Jack Kirby créent Captain America, un super-héros symbolisant les USA, qui dans ses aventures affrontait Adolf Hitler sans faux-semblant. Et pourtant, peut-on parler de propagande alors que, presqu'un an avant Pearl Harbor, l'opinion publique était très partagée et pas du tout ravie à l'idée de participer à une guerre sur un autre continent ? Alors on pourra dire que Simon et Kirby étaient des va-t-en-guerre, qu'ils avaient décidés de ne pas attendre et qu'ils prêchaient pour une offensive immédiate. Sauf qu'une lecture

ALL NEW STORIES
ACTION COMICS
THE MAN OF STEEL in "SERGEANT SUPERMAN!"
HEY! WE GOT OURSELVES IN THE WRONG AREA!
YEAH... IT'S A GOOD THING SERGEANT SUPERMAN IS AROUND!
ARTILLERY RANGE
DANGEROUS
KEEP OUT!

Superman, Batman et Wonder Woman aux côtés de la démocratie Américaine contre les "invasions barbares"...

attentive de Captain America démontre que les deux auteurs étaient loin de glorifier l'image de leur armée, à travers de petits indices laissés ça et là. Par exemple, après avoir été transformé en homme parfait, Captain America est muté incognito, comme le simple soldat Steve Rogers, avec pour ordre de ne pas se faire remarquer. Pour se faire, il doit jouer l'idiot et cette idiotie "ordonnée", quand il est dans ce contexte militaire, ne changera pas pendant toute la durée de la guerre. Au lieu de glorifier l'armée américaine, on démontre qu'ici, la meilleure manière de passer inaperçu dans ses rangs, c'est d'être un maladroit. Captain America, d'ailleurs, ne glorifie pas l'armée américaine. Il la supplante et se substitue à elle quand elle est incapable de mettre la main sur Hitler. Tandis qu'en tant que simple soldat, ses supérieurs sont ignorants et n'arrivent pas à reconnaître sa vraie valeur. Vu sous cet angle, la lecture d'un certain nombre de comics de guerre change diamétralement de ce qu'on pourrait attendre...

Tuez-les tous !

Comme nous allons le voir, pour chaque titre faisant l'apologie des frappes américaines, il y en a toujours un pour lui donner la réplique et proposer un point de vue plus critique. Parfois, les deux séries au sens opposé sont écrites de la main des mêmes auteurs, à quelques mois d'intervalle. Quand, dans les années 60, Stan Lee et Jack Kirby créent le Sergent Fury, un soldat fort en gueule, ils produisent par ailleurs les aventures de Hulk. Un monstre incompris, poursuivi pendant plusieurs dizaines d'années par l'armée du Général Ross, un furieux qui ne laisse souvent aucune place au dialogue. Et au final, il y a eu bien plus d'épisodes montrant l'armée américaine de Ross comme incompétente, corrompue ou inadaptée, qu'il n'y a eu d'épisodes du Sgt. Fury défendant une certaine idée des USA et de ses militaires !

Il y a aussi les héros qui ont retourné leur veste. Par exemple Iron Man, au début des années 60, avait pour alter-ego un milliardaire et pas n'importe lequel : Tony Stark marchand d'armes. La série débutait même par son inspection des lignes américaines au Viet-Nam. L'évolution du conflit et sa perception fluctuante dans l'esprit du public américain fit qu'en quelques années Marvel préféra sortir Iron Man du bourbier asiatique ! Vers la fin des sixties, le même Tony Stark pose un regard très différent sur la guerre. Après de nouveaux voyages au Viet Nam (occasions de pages où on voit le héros prostré, demandant "Pourquoi ?" dans un style qui ne dépareille pas avec les posters hippies de l'époque) Stark décide d'arrêter de construire des armes. Il devient un industriel "responsable". En 2003, la série a changé de cap, ce qui peut dans un premier temps sembler un retour en arrière. Tony Stark réalise qu'il a beau s'être retiré des armes, un certain nombre de ses brevets restent quand même employés.

Il postule alors au poste de... Secrétaire à la Défense (l'équivalent du ministre des armées). Au premier abord, on pourrait penser que le scénario régresse, mais une lecture approfondie démontre que les intentions ne sont pas aussi politiquement placides qu'il n'y paraît. Lassé que les services gouvernementaux soient incapables de gérer les armes, que les erreurs s'accumulent et que les soldats meurent sous des "feux amis" ("le friendly fire"), Stark décide de prendre les choses en main. Son espoir : arriver à mettre au point une guerre propre, qui fera le minimum de morts. Une guerre que l'état américain est, sans lui, incapable de proposer.

Les rapports guerre/comics remontent aux années 40 mais avec les événements internationaux récents (il ne vous aura pas échappé que ces trois dernières années les USA se sont engagés dans plusieurs conflits, en Afghanistan, en Irak ou dans des frappes militaires plus réduites), ils sont redevenus d'une brûlante actualité. Pour autant, et contrairement à ce qu'on aurait pu croire, les auteurs de comics ne se sont pas mis au pas comme un seul homme derrière le gouvernement américain. A l'inverse, ils se sont mis à produire des histoires critiquant implicitement, ou ouvertement, les initiatives guerrières de George W.Bush. Au point qu'une partie de la presse américaine a commencé à s'en inquiéter, trouvant certaines séries "anti-américaines".

Liberté de Penser...

JLA #83, paru pendant l'été 2003, en fait partie. Intitulé *American Nightmare* (le "Cauchemar Américain"), l'épisode montre le président fictif des USA, Lex Luthor, qui décide de s'attaquer à un pays du Moyen-Orient qu'il soupçonne de détenir des armes biologiques, tout en le liant, sans plus de preuve, à une organisation terroriste. Toute ressemblance avec des événements réels n'étant, vous l'aurez deviné, pas tout à fait fortuite. Là où les choses diffèrent, c'est que la JLA, groupe de super boy-scouts par excellence (comprenant

"Chaque matin, la première chose que je fais en commençant la journée, c'est de lire les comics dans les journaux. En ce moment, je meurs de curiosité de savoir comment Spider-Man va s'extirper de dessous une grosse brute."
Ronald Reagan,
Président des USA (1981-1989),
le 3 mai 1988 à l'antenne de WMAR Channel 2.

Superman, Batman, Wonder Woman et tous les principaux héros de l'éditeur DC), refuse de cautionner la décision du Président... Et les critiques américains de se lamenter que la BD, une littérature destinée aux enfants (visiblement ils ont un ou deux métros de retard), puisse ainsi salir l'image de la diplomatie américaine ! D'autres séries ont singé l'attaque américaine en Irak. Par exemple, le récent crossover "Black Reign" paru dans les pages de la *JSA* (la Justice Society, à ne pas confondre avec JLA) et d'*Hawkman*, où des héros envahissent là encore une contrée du Moyen-Orient pour y imposer leur régime. Les membres de la JSA, convaincus que ce n'est pas la bonne solution, sont alors obligés de lancer une contre-offensive et les choses dégénèrent.
Une aventure étonnemment prémonitoire que l'auteur, Geoff Johns, se défend d'avoir écrit avec la guerre d'Irak en tête.
Chez Marvel, dans *Avengers*, l'intrigue de "Zone Rouge" (du même Johns...) voit les USA crier à l'attentat, alors qu'on va se rendre compte que les armes bactériologiques sont de fabrication américaine. Et que, pire, le Secrétaire à la Défense se révèle être un ancien nazi... Pendant ce temps, dans *Fantastic Four*, lassé des attaques du Docteur Fatalis, Mister Fantastic, le leader du groupe, finit par occuper par la force le pays de Fatalis, la Latvérie, pour y détruire ses "armes de destruction massive". Ça vous dit quelque chose ? Comme dans le cas de la JLA ou de Black Reign, cette "présence américaine" à la barbe de l'ONU finit par virer au cauchemar...

Capitaine tricolore ?

Captain America, lui aussi, avait été épinglé quelque temps plus tôt pour "délit de non-patriotisme". Motif ? Sur les trois premiers chapitres de la série relancée dans l'après 11 septembre, tous mettent en scène des terroristes dont les dirigeants ne sont pas arabes mais bien américains, financés par les caisses noires de l'état. Cela, plus une scène de la série *Ultimates* dans laquelle une autre version de Captain America rencontrait George W. Bush dans une scène le ridiculisant, a achevé de convaincre l'éditeur qu'il fallait revenir à un peu plus de patriotisme premier degré. Un nouveau scénariste, Robert Morales, fut donc recruté... et débarqué au bout de quelques épisodes. Il faut dire que Morales était une sérieuse erreur de casting s'il s'agissait de prendre un cap plus "à droite". En effet, son précédent projet, *Truth*, liait les origines de Captain America aux expériences faites sur les soldats noirs pendant la Deuxième Guerre Mondiale. Arrivé sur *Captain America*, Morales continua sur le même ton et fit du héros... un juge pour les prisonniers Afghans de Guantanamo Bay (là où les USA retiennent pour de vrai leurs prisonniers de guerre). Marvel, l'éditeur de *Captain America*, vira donc Morales mais avait prévu une roue de secours. Dans l'intervalle il avait été décidé de lancer une autre série en parallèle, *Captain America & The Falcon*, plus premier degré. Peine perdue !
À peine les premiers épisodes parus, *Captain America & The Falcon* (écrit par Christopher Priest) font encore plus fort vis à vis de l'establishment américain. Le Captain, ce symbole de tout ce qui est juste en Amérique, y est vu en train de faire évader un prisonnier de Guantanamo...
Alors, les comics outils de propagande ? A une certaine époque, c'était le cas, sans le moindre doute. Mais de l'eau a passé sous les ponts.

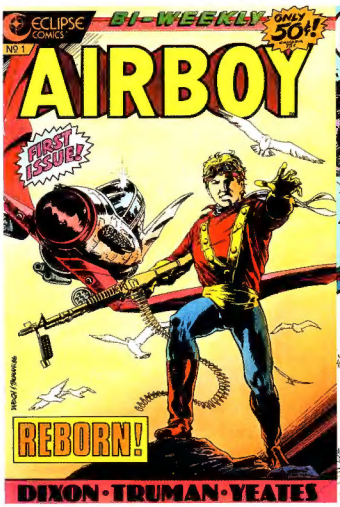
Quelqu'en soit l'éditeur, tous les comics récents contenant des allusions à l'Irak ont conspué le gouvernement américain en place. Au point que pour 2005, le scénariste Geoff Johns (qui fait l'innocent) promet qu'il écrira une série où, pour une fois, les agents de l'état ne seront ni corrompus ni maléfiques. Une série face aux centaines de titres qui sortent chaque mois ! Et encore, représenter des agents de l'état, n'implique pas forcément que le ton soit plus doux envers le gouvernement qui les emploie... Il n'y a pas un éditeur notable qui, ces derniers mois, n'ait sorti un pamphlet contre George Bush. D'un autre côté, l'Etat Américain (et en particulier l'armée) est depuis belle lurette devenu lui-même éditeur de bandes dessinées. On aurait pu s'attendre à un retour de manivelle mais, comme nous y reviendrons dans les pages suivantes, ces comics de commande sont curieusement un espace de liberté insoupçonné pour les auteurs.

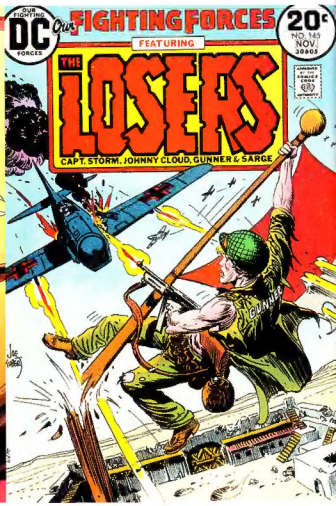
Finalement, la guerre, en tant que sujet, c'est l'occasion pour les comics de faire entendre leur voix, que cela plaise ou pas au pouvoir en place. Quel éditeur de BD, en France, peut se targuer d'une telle dissonance politique ?

Soldats de papier

PAR XAVIER FOURNIER

De nos jours, les comics américains sont à 90% synonymes de super-héros. Au commencement, il n'en était pas ainsi. Les héros à super-pouvoirs partagaient l'affiche avec toutes sortes de personnages, qu'il s'agisse de détectives, de créatures cartoonesques (les "Funny Animals") évoquant l'univers de Disney ou, encore de héros de guerre qui, eux non plus, n'avaient pas de pouvoirs extravagants.





À l'époque, les super-héros étaient obligés de composer avec d'autres genres. Par exemple Superman, apparu dans *Action Comics #1* (juin 1938) dût attendre 19 numéros (décembre 1939) avant d'être définitivement adopté comme vedette de couverture. Jusque-là, il avait été obligé de cohabiter avec les autres personnages de la revue : chasseurs de gorilles, lanciers du bengale, pilotes d'avion ou embarqués à bord de sous-marins. Ironiquement, cette diversité allait fondre comme neige au soleil au fur et à mesure que les USA se rapprochaient de leur entrée en guerre. D'une part, les super-héros étaient un genre plus commercial, introuvable ailleurs (alors qu'on trouvait des explorateurs, des soldats et des "funny animals" au cinéma) et ils étaient polyvalents. Les super-héros étaient capables d'être aussi ridicules que les Funnies, aussi exotiques que les aventuriers et aussi guerriers que les héros soldats...

C'est pourquoi, assez curieusement, avec l'entrée en guerre des USA, les super-héros avaient conquis le marché tandis que les BD de guerre marquaient le pas. Il y aura bien quelques tentatives de réinjecter des héros de guerre, mais dans l'ensemble, elles ne seront pas courronnées de succès.

Faucons Noirs

Cela n'a rien d'un hasard si, finalement, les principaux héros guerriers de l'époque furent ceux qui copiaient le plus les "codes super-héroïques". *Blackhawk* (apparu en 1941 dans *Military Comics*) était ceux-là. Les "Faucon Noirs" étaient une escadrille d'aviateurs qui avait comme leitmotiv un logo à tête d'oiseau et un leader n'ayant que cette identité de Blackhawk. Leurs uniformes, leur matériel, leurs avions auraient tout aussi bien pu appartenir à Batman ou au Frelon Vert. Ils avaient même une base secrète, une sorte de Batcave transformée en aéroport privé, Blackhawk Island, d'où ils décollaient pour effectuer leurs missions... L'autre caractéristique de ce groupe, c'est qu'il fut créé avant l'entrée en guerre des USA, à une époque où le conflit était jugé essentiellement européen. Moralité, l'éditeur de *Military Comics*, Will Eisner, avait décidé que chaque membre des Blackhawks venait d'un pays occupé par l'Allemagne ou le Japon. D'où des personnages polonais, français, chinois... mais pas d'américain dans l'équipe (l'oubli fut vite réparé après Pearl Harbor, quand Chuck, fut ajouté). La popularité de ces aviateurs presque super-héros fut telle qu'en plus de *Military Comics* (qui dura jusqu'en 1950), l'éditeur lança en 1944 une série qui, elle, allait durer, avec des hauts et des bas, jusqu'en 1984 (et qui depuis a fait l'objet de quelques mini-séries). Ce *Faucon Noir* (tel qu'il était traduit en France, dans sa propre revue, par Artima) détient à ce jour le record de longévité pour une parution de guerre. Mais il est ironique de réaliser que, finalement, la plus grosse partie de cette parution s'est effectuée en temps de paix. D'abord, dans l'après-guerre immédiate, Blackhawk et ses hommes traquèrent les Nazis et les Japonais en fuite. Puis dans les années 50, le ton des menaces se transforma. Bien que toujours aviateurs, les Blackhawks furent de plus en plus confrontés à des malfaiteurs masqués (en gros, des super-vilains) ou à des gadgets titanesques comme la Roue de Guerre (un adversaire en forme de roue géante de char que n'aurait pas reniés les super-héros).

Le mélange eut assez de succès pour que, quand *Quality Comics* cessa ses activités, DC se porte acquéreur et reprenne la série sans interruption. D'où une carrière de 43 ans sans "trou"...

Ces fous volants dans leurs drôles de machines

Chez l'autre aviateur vedette des comics des années 40, *Airboy*, le mélange soldat/super-héros est encore plus prononcé. Créé en 1942 par Charles Biro pour Hillman Periodicals, *Airboy* est un jeune garçon, ami d'un moine transcicain passionné d'aviation (si si, ça existe). Ce dernier a créé dans son coin un nouveau type d'aéroplane, "Birdie", qui a la caractéristique d'être plus rapide et plus maniable que les autres avions car, il bat des ailes. Le fait que "Birdie" ait des ailes de chauve-souris lui donne un air de Batplane indéniable ! Qui plus est, Airboy avait un costume haut en couleurs, soi-disant hérité des ancêtres français du moine, frappé du "V" de la victoire. Airboy s'imposant comme un succès, il fut le fer de lance d'une sorte d'univers partagé chez Hillman, composé d'aviateurs plus ou moins grotesques et puisés dans la même veine. Une copie à peine cachée de Blackhawk s'intitulait ainsi Skywolk (même costume et même avion noir, si ce n'est que le pilote porte une peau de loup sur le crâne) tandis que Iron Knight était un collègue anglais d'Airboy, pilotant en armure médiévale, un avion lui aussi inspiré de ce type de protection (en clair, c'est comme si l'avion lui même avait été revêtu d'une armure sur mesure). En toute logique, cet improbable véhicule surchargé de métal n'aurait jamais dû décoller ! Ce sous-genre d'aviateurs super-héros était mixte, ouvert aux très féminines Valkyrie (une aviatrice allemande qu'Airboy avait convaincu de se retourner contre les nazis) et Black Angel (sorte de Catwoman à qui on avait collé sur la tête les mêmes ailettes que Captain America et, qui comme tout ce beau monde, se déplaçait en avion). Les ennemis aussi étaient durs à avaler. Par exemple, Misery, sorte d'ancêtre de Skeletor (son apparence est la même que celle du méchant des *Maîtres de l'Univers*) qui volait, lui, à bord d'un bombardier en forme de tombe, piloté par les âmes des damnés !

La Valkyrie d'Airboy faisait plutôt chanter les flingues..

La traversée du désert

L'après-guerre fut moins clémente pour Airboy que pour Blackhawk. Constatant l'épuisement des ventes, les responsables d'Hillman eurent l'idée d'inventer une sorte de troisième guerre mondiale dans la série, pour en maintenir l'intérêt. Ils s'éloignèrent alors complètement de la réalité : le nouvel adversaire, déclarant cette fois la guerre à l'Humanité en entière étaient... les rats. Tous les rongeurs du monde, parlant et agissant comme des hommes sans qu'aucune explication ne soit donnée, décidait d'en finir avec nous ! Heureusement, Airboy veillait au grain et cette nouvelle bataille (ainsi que quelques autres du même genre) lui permit de tenir jusqu'à mai 1953. Sans doute parce qu'il était trop "marqué" comme super-héros (à la différence de Blackhawk), Airboy cessa de paraître alors que l'Age d'Or touchait à sa fin. Et dans son cas, personne ne se précipita pour le racheter... Mais 33 ans plus tard, un éditeur indépendant, Eclipse, en mal de personnages connus, racheta tout l'univers partagé et ses personnages. En 1986 parut donc un nouvel *Airboy #1*, écrit par Chuck Dixon et dessiné par Tim Truman, qui remettait au goût du jour les personnages (le Airboy de 1986 était le fils de celui de 1942-1953), en appuyant sur leur potentiel politique (Airboy s'occupait des méchants extrémistes américains qui vendaient des armes aux "contras" du sud). Ou encore il allait aider les "gentils" afghans contre les soviétiques qui, à l'époque, occupaient le pays). La série, bimensuelle, dura 50 numéros (pour un titre indépendant ce n'est pas négligeable) et permit de révéler quelques dessinateurs, y compris les frères Kubert, avant de s'éteindre en 1989. Depuis quelques années, c'est Todd McFarlane qui possède les droits de tous ces personnages, mais pour l'instant, il n'a pas fait mine de ramener Airboy (disparu dans une explosion atomique à la fin du #50).

Seconde Guerre Mondiale en 1959

En fait, les soldats les plus réalistes des comics ne sont pas contemporains de la guerre. Il fallut attendre 1959 pour que DC comics se dote du Sgt. Rock, apparu dans *Army At War #81*. Comme la numérotation l'indique, les magazines de guerre n'étaient pas chose nouvelle chez DC mais, le plus souvent, ils étaient peuplés de héros jetables, un peu comme pour les anthologies d'horreur. Rock, sergent de la compagnie Easy, apparaît en deux temps. D'abord dans le #81, écrit par Bob Haney et dessiné par Ross Andru. Son surnom est alors "Rocky" et plusieurs détails ne collent pas avec le héros tel qu'il sera par la suite.

Le succès du #81 fut assez marquant pour que l'éditeur, Robert Kanigher, se décide à prendre en main lui-même le scénario, avec Joe Kubert aux dessins. C'est sous cette incarnation que Rock prend son essort, devenant le plus grand héros de guerre de DC, publié sans interruption jusqu'en 1988 (soit 29 ans de carrière). Dans la foulée de Rock, Kanigher allait, par la suite, peupler les titres de guerre de DC de héros fatalistes et moraux, comme *Enemy Ace* (un aviateur allemand pendant la première guerre mondiale, à partir de *Our Army At War #151*, en 1965), le Soldat Inconnu (à partir de *Star Spangled War Stories #151*, en 1970), le Tank Hanté (un conducteur de char guidé par le fantôme d'un général sudiste, à partir de *GI Combat #91*, en 1961). Ou encore les Losers (un groupe composé, à l'image d'une version guerrière de la JLA, par des soldats ayant eu leur propres aventures solo, à partir de *Our Fighting Forces #123*, également en 1970). Plus tardif et créé non pas par Kanigher mais par David Michelinie, *Gravedigger* ("Fossoyeur", à partir de *Men of War #1*, en 1977) raconte dans la même veine que Rock, les aventures d'un soldat noir. Largement moins caricaturaux que les héros d'Hillman, les titres de guerre de DC, pour la plupart édités par Kanigher puis par Joe Kubert sont plus intelligents et ont profité de réels talents pour les dessiner, comme Joe Kubert, Russ Heath ou Jack Kirby...

Le soldat pacifiste

La cigarette pendante, ce qui distinguait Rock et ses hommes du restant des héros de guerre, c'est leur côté cynique , desespéré et, de manière inattendue, leur discours anti-guerre. Les aventures de Rock furent en effet autant de pamphlets qui, tout en glorifiant les exploits de ceux tombés à la guerre, ne se gênaient pas pour critiquer le bien fondé de la guerre en elle-même, son absurdité et même pour traiter d'autres défauts de la nature humaine. Dans certains épisodes, les soldats de la Easy doivent ainsi apprendre à vivre avec des soldats américains d'origine asiatique et oublier tout racisme. Dans d'autres, les soldats catholiques et leurs collègues juifs apprennent à accepter leurs religions différentes, etc... Les aventures de Sgt. Rock n'étaient très certainement pas une bonne publicité pour s'engager dans l'armée... Une fois entré dans les années 60 et le Viet Nam, DC se garderait généralement de parler du conflit, vécu de manière contradictoire par diverses partie de la population américaine. Mais dans le même temps, l'éditeur publie ces épisodes, insistant sur le portrait d'un GI se battant contre sa volonté, parce que le méchant d'en face l'y a forcé. Tout ça sur fond de guerre "juste", conclue depuis une vingtaine d'années. Difficile de dire s'il s'agissait de propagande de la part de l'éditeur ou si, tout simplement, il s'agissait du seul type de héros guerrier que pouvait tolérer le lectorat à cette époque. Pourtant la tentation de transposer Rock au Viet Nam était grande et l'éditeur inventa donc un dérivé, en la personne du Lieutenant Larry Rock, frère de Sgt. Rock et plus jeune que lui d'une vingtaine d'années. Mais ce "spin-off" n'eut pas le succès escompté et Larry Rock resta confiné à quelques apparitions. Robert Kanigher allait même épurer son approche de Sgt. Rock. Il établit que Rock s'était engagé au lendemain de l'attaque de Pearl Harbor (et donc de l'implication des USA dans le conflit) et qu'il avait été tué par la dernière balle tirée à la fin de la seconde guerre mondiale (après avoir écrit le contraire). Mais cela n'empêchait pas Sgt. Rock de penser au Viet Nam. Dans *Sgt. Rock #417-418*, en 1987, Kanigher écrivit "les fils d'Easy", une histoire dans laquelle Frank Rock fait un rêve prémonitoire et voit, à plus de vingt ans de distance, l'avenir des enfants de ses soldats. A savoir : périr horriblement dans une guerre qui a l'air pire que la sienne ! Assez finement, l'histoire était dessinée par Andy Kubert, le fils de Joe.

L'autre adversaire de Rock

À partir de 1961 et par le biais du retour en force des super-héros, Marvel Comics s'était imposé comme LE concurrent de DC Comics. Mais cette rivalité ne s'arrêtait pas aux seuls héros à capes et à super-pouvoirs. Assez vite, Marvel eut envie d'aller chercher DC sur le terrain de la guerre également. En 1963 débutait donc le *Sgt. Fury et ses Howling Commandos*, une nouvelle série sur la seconde guerre mondiale, visant de manière évidente le même lectorat que le Sgt. Rock. La différence fondamentale étant que les auteurs de Fury, Stan Lee et Jack Kirby, avaient des penchants tout autres que Kanigher et Kubert. La "dream team" de Marvel préférait régler les problèmes par l'action et des dialogues à l'emporte-pièce. Dès le numéro un, Fury partait à l'assaut en disant : *"On a une guerre à gagner les gars !"*. Le discours était plus proche des films à la John Wayne ! Pas d'instrospection à la Rock... Autre différence, devant le début prometteur de la série, Stan Lee ne tarda pas à transposer Fury dans le présent, en tant que patron d'une agence de contre-espionnage, dans une autre série : *Nick Fury, Agent of SHIELD*. Paradoxalement, c'est ce qui a fait la force et la faiblesse du Sgt. Fury. La force, parce que faisant partie de l'univers Marvel "présent", il accédait à une popularité plus étendue, sortant du strict cadre des séries de guerre. La faiblesse parce qu'assez vite, les lecteurs allaient préférer le fringuant super-agent secret au sergent de guerre. A plus forte raison sachant qu'avec sa mentalité premier degré et l'intensification du Viet Nam, le lectorat ne s'y reconnaissait plus. Au bout de quelques années, *Sgt. Fury* fut transformé en une série de réimpressions, avant de disparaître. Mais ce sont autant de raisons qui font qu'aujourd'hui, malgré un succès et une longévité dépassée de loin par Sgt. Rock, Fury reste plus connu, en particulier en France.

Guerriers modernes

Bien après Fury, et après l'arrêt de Sgt.Rock, le genre "guerrier" en tant que tel disparut entièrement des comic books dans le courant des années 80, à part une brève tentative d'Howard Chaykin pour relancer Blackhawk. Au début des années 90, il semblait bien que c'en était fini de la "guerre" en tant moteur de

...ies. Mais le genre a été sorti de son coma, ...ar un auteur original, l'anglais Garth Ennis, ...i a écrit bon nombre de mini-séries sur ce ...et. *Unknow Soldier* en 1997, *Adventures of ...e Rifle Brigade* en 2000 (une sorte de paro... ...e des escadrons à la Rock et Fury), *Enemy ...e* en 2001, *Born* en 2003 (les origines de ...sher au Viet Nam) mais aussi toutes une ...ries de one-shots pour DC (*War Story*). ...utant d'exemples qui montrent qu'Ennis est, ...e heure actuelle, le scénariste de récits de guerre le plus actif dans les comics. Reste que les comics "guerriers" n'ont pas encore intégré les conflits récents, tels que l'Irak. Que ce soit la Guerre du Golfe, il y a une décennie, ou la récente offensive américaine, les deux terrains n'ont pas vraiment intéressé les scénaristes... En fait, comme en 1941, les comics de super-héros ont un peu pris leur place en la matière, avec quelques allusions à Saddam Hussein il y a une dizaine d'années et, plus récemment, les après coups du 11 septembre 2001 traités dans *Captain America*.

Mais les super-héros sont rarement le meilleur moyen d'apprécier la complexité d'un conflit. Bien souvent, leur présence dans les tranchées est court-circuitée par la présence de super-ennemis improbables et de traquenards n'ayant rien à voir avec la toile de fond historique...

Les comics guerriers du troisième millénaire n'ont pas, à l'heure actuelle, trouvé leur Sergent Rock...

Les Super-héros
prisonniers de la Guerre

Evoquer la Seconde Guerre Mondiale dans les comics de super-héros contemporains est une affaire moins facile qu'on pourrait le croire au premier abord. Bien que les allusions soient nombreuses, les éditeurs s'entourent de précautions, de peur que leurs personnages modernes passent pour des "anciens combattants". Quitte à les piéger dans le temps...

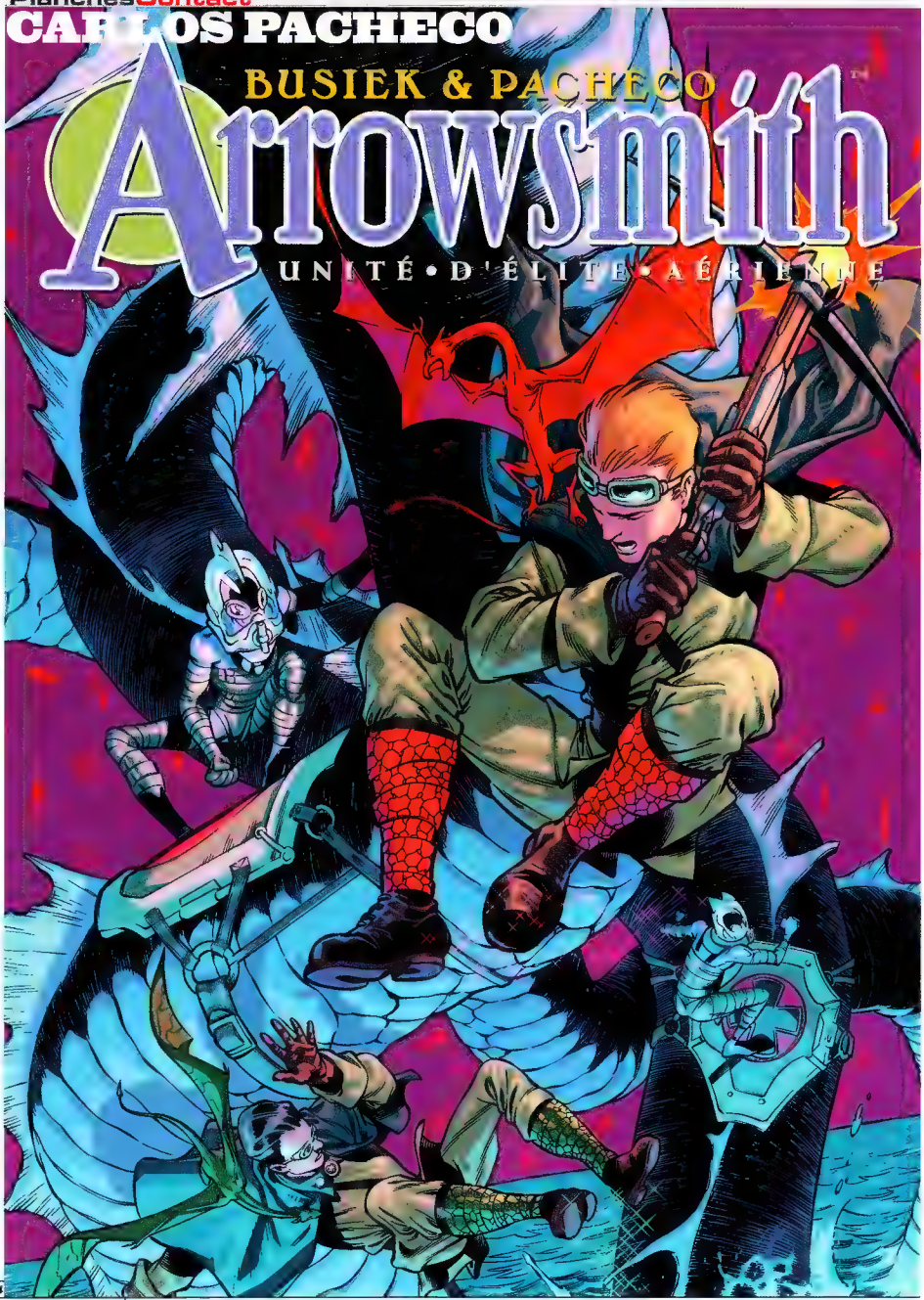
Les super-héros étaient fort nombreux pendant la Seconde Guerre Mondiale. Et sur le nombre une grande partie s'est intéressé à ce qui se passait dans le monde à ce moment-là. On peut même voir dans certains noms de personnages créés juste avant la guerre les signes avant-coureurs d'une thématique militaire, comme Captain America ou le 1er Captain Marvel (épaulé par ses Lieutenants Marvel), ainsi qu'une véritable explosion des héros patriotiques (cf. Comic Box Annuel#1). À côté de ces "spécialistes" de la guerre, il y avait d'autres séries, comme la Justice Society (dans "All-Star Comics"), occasionnellement engagées dans le conflit. Après l'armistice, les héros trop spécialisés disparurent les uns après les autres. Parmi les personnages patriotiques, seule Wonder Woman tint le choc sans interruption et encore, sans doute parce qu'en tant que femme, elle correspondait alors à un autre archétype des comics.

C'est pourquoi, à leur retour, à partir des années 60, un bon nombre de héros liés à la guerre furent traités de manière très prudente par leurs éditeurs. On a tendance à l'oublier en raison de son succès ultérieur, mais à un moment, Marvel n'envisageait Captain America en "solo" que comme un héros de la Seconde Guerre Mondiale. Dans la série "Avengers" (les Vengeurs), il apparaissait dans le présent mais dans "Tales of Suspense", ses propres aventures se déroulaient pendant la guerre. D'ailleurs, Stan Lee avait choisi de faire abstraction de sa carrière après l'armistice, décidant que le héros avait été mis en hibernation en 1945 (alors que la série continua jusqu'en 1949 sans interruption) et il fallut plusieurs mois avant que Lee ne se décide à écrire des aventures se déroulant dans le présent. Un peu à l'inverse de cette logique, Roy Thomas, qui prit la relève de Stan Lee en tant qu'éditeur en chef de Marvel, se remit à écrire des histoires se déroulant pendant la Seconde Guerre Mondiale, en créant pour ce faire une équipe de toute pièce : les Envahisseurs. Ironiquement ceux-ci sont aujourd'hui très associés à l'image des héros Marvel de l'époque, alors qu'en fait Thomas s'inspira d'un groupe que le label n'avait publié qu'en temps de paix, le "All-Winners Squad". Chez DC, pendant les années 60, le rôle du "super-groupe ayant vécu la guerre" avait été assumé par la Justice Society. Techniquement, c'était vrai. La Société de Justice était parue pendant toute la guerre et bien après. Mais le contenu des épisodes n'était pas systématiquement lié à la guerre. De plus, dans les années 70, DC s'était essayé à publier des aventures contemporaines du groupe dans sa propre série relancée. Le label était pris entre deux feux, d'un côté la volonté d'utiliser la JSA pendant la guerre et une intention contraire : ne pas trop l'associer à la guerre de peur de démoder le concept. C'est Roy Thomas, passé chez DC, qui allait trouver la solution en créant de toute pièce un autre groupe, une sorte d'annexe de la JSA, le "All-Star Squadron" (en France, l'Escadron des Etoiles), ancré dans la période 1941-1942.

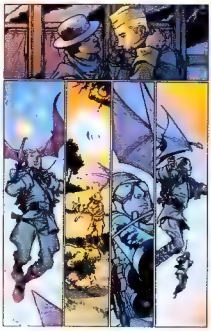
La technique du ASS fut concluante car elle ouvrit aux auteurs la possibilité de faire des va-et-vient entre la seconde guerre mondiale et la JSA actuelle. L'existence de l'un ne bloqua pas le développement de l'autre. Chez Marvel, on a le plus souvent préféré faire revenir les héros que la maison publiait dans les années 40. Sur plus d'une centaine de personnages publiés à l'époque, seuls une douzaine ont fait leur réapparition dans des séries différentes. C'est pourquoi les Envahisseurs n'ont guère eu la possibilité d'être utilisés ailleurs qu'en 1942. Ce qui est d'autant plus ironique que la première mention du groupe n'a été publiée qu'en 1969, dans "Avengers v1#71" (le nom d'Envahisseurs ne leur serait donné qu'en 1975). Au final, il n'en reste pas moins que les séries de super-héros les plus associées avec la guerre ne sont pas forcément celles qui ont une légitimité historique en la matière. Sans doute sous la pression de l'actualité internationale (mais aussi parce que DC a connu un succès certain avec sa nouvelle série de la JSA), Marvel a décidé de relancer les Envahisseurs en 2004, dans le titre Avengers puis dans une nouvelle série leur étant exclusivement consacrée. Dans un premier temps, les Envahisseurs auront pour but d'agir dans les limites de l'univers Marvel, c'est à dire qu'ils interviendront surtout autour de pays fictifs et permettront de voir certains personnages rarement vus depuis les années 40. Certains n'ont pourtant pas attendu cette série pour voir dans les Envahisseurs des "gendarmes du monde", à l'image d'un dessin de Gene Colan, circulant sur son site internet et qui met en scène le groupe en train d'arrêter Saddam Hussein.

Les Envahisseurs reviennent chez Marvel. Mais certains artistes comme Gene Colan, ici, donnent leur vision personnelle de l'équipe !

CARLOS PACHECO



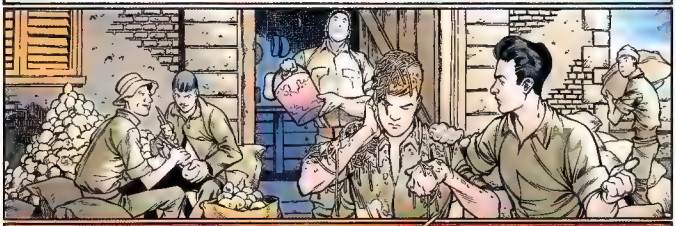
CARLOS PACHECO

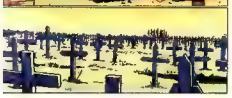


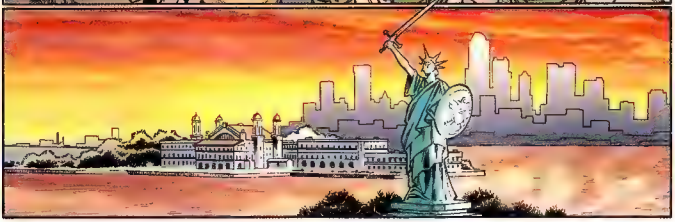
A dire vrai, nous tenions absolument à avoir Carlos Pacheco dans ce numéro de Comic Box. Nous l'avons poursuivi sans relâche pour obtenir ses dessins et ses commentaires. Sans doute débordé par son planning, il nous a envoyé ces dessins nus (sans textes), ceux de sa dernière œuvre en date : ArrowSmith. Son seul commentaire a été : "Je crois que ces dessins plairont à vos lecteurs, on ne les a jamais vu tels quels."
Enjoy...

CARLOS PACHECO

CARLOS PACHECO







ARROWSMITH#1 EN VERSION FRANÇAISE PARAÎTRA, EN ALBUM, AU MOIS DE JUIN AUX EDITIONS USA.

S'il ne détient pas le record de longévité dans le monde de la BD, il doit en être proche. Joe Kubert, une des dernières légendes vivantes des comics entame, à 78 ans, sa soixante septième année de présence dans l'industrie. Il a connu tous les Ages, toutes les révolutions, toutes les crises. Mais, loin d'être blasé, il affirme que le meilleur est devant nous. Eternel optimiste, il a placé son avenir entre les mains de la jeunesse. À travers ses deux fils, Andy et Adam (deux valeurs sûres de Marvel) et tous les élèves de son école, la Kubert Art School. Dessinateur de nombreux comics de guerre, créateur du Sgt Rock, Joe Kubert est pourtant un farouche partisan de la Paix. Entretien vérité...

Joe Kubert L'ami Américain

Comic Box : Vous êtes une des dernières légendes vivantes des comics et vous travaillez depuis plus de soixante ans...
Joe Kubert : Oh mon Dieu (rires) !

CB : Comment faites vous pour rester motivé après tout ce temps ?
JK : En fait, ce n'est pas très difficile, parce que j'aime ce que je fais. J'aime dessiner, j'ai dessiné toute ma vie et après plus de soixante ans, j'ai l'impression d'être toujours un débutant.

CB : Vous avez commencé à un très jeune âge, 12 ans. Quand avez vous réalisé que votre vie serait dédiée aux comic-books ?
JK : J'espérais à ce moment-là percer dans l'industrie mais, à vrai dire, je n'en avais aucune idée. Qui sait ce qui l'attend ? J'ai eu beaucoup de chance.

CB : C'est vrai, vous auriez pu être boucher Kasher comme votre père !
JK : (rires) C'est vrai. Je suis passionné de comics depuis que je sais lire le journal. Il y avait des strips dans les quotidiens et j'adorais lire ça. J'ai compris assez vite que c'était ce que je voulais faire, être un illustrateur. Et je n'ai plus eu que cette idée en tête. Heureusement, mes parents ne se sont pas opposés à cette perspective.

CB : Quel regard portez-vous sur un récit comme les "Aventures Extraordinaires de Kavalier Et Clay" (1) ?
JK : Je ne l'ai pas lu. D'après ce que j'en ai lu dans les critiques, c'est bien écrit et plein de surprises. Je trouve l'idée formidable. Cela donne aux comic-books et aux artistes une vraie légitimité artistique comme celle que vous connaissez en Europe et plus particulièrement en France. C'est une sorte de caution pour nous et pour l'industrie.

CB : Vous trouvez que soixante années ne suffisent pas pour légitimer l'industrie ?

JK : (rires) Soixante ans déjà... C'est un bon début !

CB: Vous avez travaillé sur pratiquement tous les personnages possibles depuis le Golden Age. Quels sont vos préférés et ceux que vous considérez comme vos alter-ego ?
JK : Mon attitude a toujours été simple, quelque soit le comic-book, ou le personnage sur lequel je travaille, celui dont je suis en train de m'occuper est toujours mon préféré.

CB : Donc vous aimez tous vos personnages...
JK : Absolument ! Dès que j'ai fini avec un comic-book, je passe au suivant qui devient mon chouchou et ainsi de suite. Je me réenergise à chaque nouveau projet.

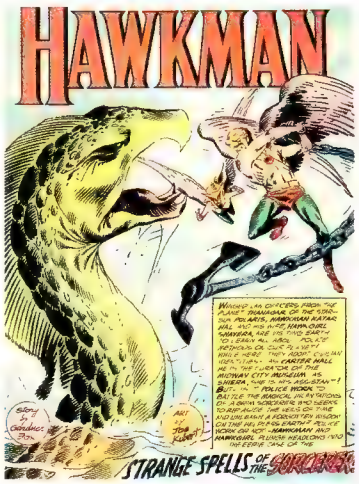
CB : Pourquoi avoir fait autant d'histoires de guerre ? Même vos super-héros, comme Hawkman sont des guerriers !
JK : Oui, on m'a mis là dessus quand je suis arrivé chez DC, il y a bien longtemps. Bob Kanigher, qui était éditeur à ce moment là m'a donné une histoire de guerre à dessiner. Le resultat lui a bien plu et cela a bien marché commercialement, alors il m'en a donné d'autres. Je ne suis pas particulièrement fan des histoires de guerre, j'aime tous les genres, mais j'essaie toujours de faire les meilleures histoires avec les scénarii qu'on me donne.

CB : En parlant d'Hawkman, son look et sa coiffe en particulier a changé de nombreuses fois. Personne n'aimait l'original ?
JK : Ce n'était pas ça. Je me rappelle que Julius Schwartz, qui était l'éditeur de mes Hawkman, m'a dit de changer la tête d'Hawkman de temps en temps comme on change de vêtements. Pour créer un peu de nouveauté et rendre le personnage plus expressif. On a à peu près tout essayé pour rendre le personnage plus accessible, mais c'était un effet de mode pour mieux vendre.

CB : Et vous avez mieux vendu ?
JK : Pas vraiment (rires). C'est pourquoi pendant longtemps, Hawkman n'a plus été publié. Vous savez bien que ce sont les ventes qui décident.

CB : Dans les années 1950, vous avez fait des comics de Western avec Carmine Infantino. Aujourd'hui, on a du mal à se dire que les super-héros ont pu être si ringards pendant une décennie...
JK : C'était une période intéressante. Les super-héros sont encore très populaires aujourd'hui mais on voit d'autres choses. Des graphic novels amènent des films comme *Les Sentiers de la Perdition*. On s'étend de plus en plus, il n'y a pas que les super-héros même si le genre est dominant. Moi-même, je n'ai jamais été très attiré par les super-héros. Quant je faisais ces western qui avaient beaucoup de succès, on avait juste trouvé un autre moyen de plaire aux gens qu'avec des héros costumés.

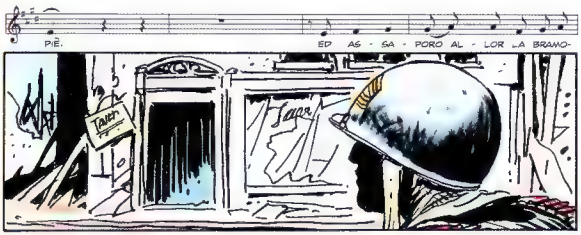
CB : Pendant un temps, vous avez été éditeur chez DC Comics. Comment est-ce arrivé et quel a été votre rôle exactement ?
JK : Ah, c'est une bonne question ! C'est mon ami Carmine Infantino qui m'a demandé de devenir éditeur. Carmine était le patron de DC comics, l'éditeur en chef, à ce moment-là, et je faisais un strip appelé Green Berets (les Berets Verts). Carmine et moi on se connaissait depuis très longtemps, on a pratiquement débuté ensemble. Carmine était même à mon mariage il y a cinquante ans ! Donc, il m'a appelé et m'a dit : "Joe, on est des artistes mais on devrait être plus impliqués dans nos comics, dans les décisions". La seule chose que je lui aie réclamée c'est qu'on ne m'oblige pas à porter un costume et une cravate (rires).



CB : Et c'est comme ça que les comics sont devenus cools ?
JK (rires) : Non, je ne crois pas... Mais en plus j'habitais dans le New Jersey qui est à environ une heure de New York, et le trafic ici a toujours été horrible. Donc, on m'avait autorisé à arriver plus tard, comme ça j'évitais les embouteillages et je repartais avant ceux du soir. J'étais un éditeur... mais à temps partiel en réalité. L'éditeur, je le crois, a le boulot le plus important, il est responsable de toute la chaîne. Il doit faire mettre en scène l'histoire du scénariste par un dessinateur, veiller à ce que tout le monde suive le timing, jusqu'à la sortie puis conseiller, enrichir et motiver les créateurs. J'ai le sentiment que de nos jours, aux Etats-Unis, il y a de nombreux éditeurs qui n'assument pas cette responsabilité. Ils ne sont plus que des "traffic managers". Ils s'assurent bien que les fichiers sont envoyés chez l'imprimeur mais ils ne prennent pas suffisamment de temps pour assurer la qualité des histoires.

CB : N'est ce pas aussi parce que les créateurs ne supportent pas l'interférence des éditeurs ? Regardez, il y a de plus en plus de creator owned !
JK : C'est vrai. Mais je crois que chaque artiste, chaque scénariste, qui pense que son travail doit être le meilleur possible doit s'en remettre à quelqu'un d'autre pour faire des suggestions, enrichir ce travail. Vous n'êtes pas obligé de dire amen à tout, mais si vous avez du respect pour l'éditeur, son jugement sera important. Les créateurs sont le nez sur le guidon, l'éditeur voit ce qu'ils ne voient pas !

CB : La plupart des comics de guerre se passent pendant la Deuxième Guerre Mondiale et le Viet Nam ?
JK : Il y a eu peu de choses sur le Viet Nam mais c'est parce que ça n'a jamais marché. Quand les soldats sont revenus, le public a très mal pris de devoir regarder à nouveau cette blessure, cette guerre, la seule que les USA aient admis avoir perdu ! Non, les comics les plus populaires ont toujours été ceux qui se déroulaient pendant la Deuxième Guerre Mondiale. Je n'ai pas d'explication particulières. Toutes les guerres sont affreuses.



Sgt Rock, le personnage associé à Kubert depuis plus de cinquante ans. À redécouvrir en VF chez Soleil.
À gauche, Tor, le barbare, un autre personnage classique de Joe Kubert.

CB : Comment Sergent Rock est-il devenu votre personnage fétiche ?

JK : Simplement parce qu'il a eu du succès. On ne se posait pas toutes ces questions dans les années 60. Ça marchait, on continuait. Bob Kanigher était à la fois le scénariste et l'éditeur de Sgt Rock. On a très bien travaillé ensemble. La popularité vient sans doute de nos efforts pour rendre le personnage le plus réaliste possible. On n'a jamais dit que la guerre était une chose merveilleuse. Nos idées étaient de montrer que les soldats ne faisaient pas la guerre par plaisir, mais parce qu'ils n'avaient pas le choix.

CB : En lisant Sgt. Rock entre les lignes, on se rend compte que pour un titre guerrier, c'est très anti-guerre. Comment vous êtes vous débrouillé pour faire passer ça, spécialement pendant le Viet-Nam ?

JK : Je n'ai jamais été censuré. On m'a juste fait des reproches sur la violence de certaines cases, ce qui est assez ironique, il faut l'avouer ! Au début des années 50, il y avait une agence spéciale du gouvernement qui pensait que les comics étaient néfastes pour les lecteurs parce qu'ils contenaient de la violence, du sexe (suggestif) et du vocabulaire imagé. Mais, ils n'avaient rien à redire sur la guerre... Je vous le dis, c'est ironique.

CB : Non c'est américain, en tout cas vu d'ici !

JK : (rires) Mais je vous assure qu'en ce temps là, on rigolait moins. C'était débile de nous laisser faire des histoires de guerre sans pouvoir montrer ne serait-ce qu'une balle atteignant sa cible. On pouvait dessiner une case avec un soldat qui tire et une autre avec un soldat touché par la balle, mais on ne pouvait pas raconter ce qu'il y avait entre les deux. Ni l'action, ni le sang. C'était stupide.

CB : D'après vous quelles sont les différences entre le Sgt Rock et le Sgt Fury ?

JK : Je ne pourrais pas faire de comparaison. Je ne suis pas à l'aise avec ce genre de questions. En prime, j'ai du respect pour ceux qui l'ont fait et pour tout vous dire, je ne l'ai pas vraiment lu. De toute façon, ce n'est pas mon style de critiquer les gens.

CB : Quels sont les gens que vous admirez le plus dans cette industrie ?

JK : J'ai vraiment des amis très chers que j'admire vraiment. Le premier qui me vient à l'esprit est Will Eisner. C'est une des premières personnes pour qui j'ai travaillé dans ce milieu. C'est un très bon ami. J'admire aussi beaucoup Alex Toth que je connais depuis toujours. Il y a aussi Irv Novik... et des tas d'autres gens que je considère comme mes amis.

CB : Dans votre longue carrière vous avez plutôt travaillé soit pour des indépendants soit pour DC. Pourquoi si peu de choses chez Marvel ?

JK : L'occasion ne s'est pas présentée et je n'avais pas de raison d'aller frapper à la porte spontanément. J'ai fait quelques trucs pour Marvel récemment pour aider mes deux garçons à tenir leurs délais. Et c'est un plaisir pour moi de travailler avec eux. Mais j'ai tant à faire avec tous mes autres projets...

CB : Vous avez connu tous les changements dans les comics : du noir et blanc à la couleur, du manuel à l'informatique, les spéculations, etc. Diriez-vous qu'avec le recul actuel des comics mensuels et l'explosion des albums, le temps de la maturité est arrivé pour les comics ?

JK : Je le crois. Je ne sais pas si j'appellerais cela de la maturité ou tout simplement l'acceptation de la réalité. Il y a une légitimité des comics aux Etats-Unis que nous n'avions pas auparavant. *Maus*, d'Art Spiegelman a été un de ceux qui ont permis aux comics de sortir de leur ghetto. Et la population a accepté le fait que les adultes peuvent lire des comics. Je pense que [la percée des albums] est une bonne chose pour nous, commercialement et artistiquement. On cherche à toucher un public plus exigeant et cela donne de meilleures choses.

CB : Croyez-vous à la mort des mensuels ?

JK : Absolument pas. Il y a plus de comic-books périodiques aujourd'hui qu'il n'y en a jamais eu. Il n'y a pas si longtemps, je suis entré dans un comic-shop et j'ai demandé combien il y avait de titres par mois. On m'a dit qu'il y en a plus de 400 ! Vous vous rendez compte ?

CB : Comment vous êtes-vous retrouvé impliqué dans PS Magazine ?

JK : C'est arrivé par le biais de quelqu'un que je respecte beaucoup et que j'ai négligé de mentionner : Neal Adams. C'est aussi un très bon ami à moi. Voilà ce qui s'est passé : Neal a été approché par des gens de PS Magazine, ce titre payé par l'armée qui existe depuis plus de soixante ans maintenant, et qui a été créé par Will Eisner alors qu'il faisait son service militaire. Tous les cinq ou dix ans, le gouvernement remet la licence en jeu, fait un appel d'offres. Tous les éditeurs peuvent être candidats. Je n'avais aucune idée de cela jusqu'à ce que Neal m'appelle pour me dire qu'il avait été solicité par certains éditeurs qui voulait profiter de sa notoriété pour remporter l'affaire. Neal a dit non, il avait d'autres projets, et il faut savoir que c'est un travail colossal de faire ce magazine. Donc, Neal a pensé que c'était un bon projet pour moi parce que j'avais des étu-

...ts qui arrivaient sans cesse dans mon école ... que cela représenterait un bon exercice. J'ai ... eu l'idée excellente. Alors j'ai postulé et ... remporté l'appel d'offres. C'est intéressant ... de que tout est confidentiel, on ne peut pas ... ce que les autres ont proposé et surenchérir. Il faut taper juste du premier coup. Il y avait 6 éditeurs sur le coup et il y a quatre ans, ... remporté le marché. 12 numéros par an, ... pages. Il me reste un an avant le prochain ... d'offre. Le plus drôle, c'est qu'on ne peut pas sortir du contrat avant la date prévue, à moins d'être viré par l'armée (rires). Mais ça ... le coup (rires). J'étais le moins cher et ... encore beaucoup d'argent! (rires)

CB : Et comment avez-vous négocié l'apparition de Spider-Man dans PS qui est quand même un outil de propagande des militaires ?

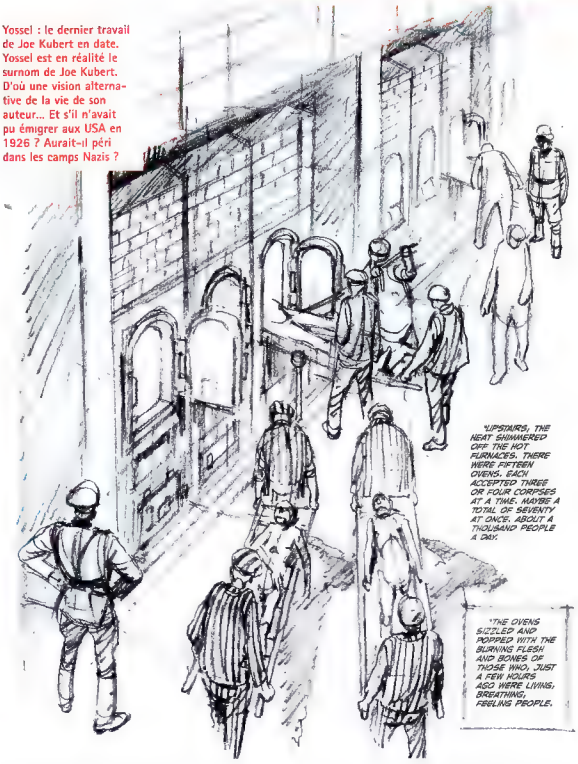
JK : Ah, ça, ce n'était pas de mon ressort. L'armée s'est débrouillée toute seule pour obtenir les autorisations. Elle nous donne tout le matériel éditorial et les consignes et nous illustrons. C'était l'idée de l'armée. Mais c'était la première fois que je dessinais Spider-Man et c'était fun. Dans le fond, j'aime bien faire ce magazine, cela me donne l'occasion de travailler avec mes jeunes étudiants. Ils sont 8 ou 9 à travailler dessus chaque mois.

CB : Il y a trois ans, vous avez dessiné le Batman réinventé par Stan Lee. Comment ce projet vous est parvenu ?

JK : Stan m'a simplement passé un coup de fil pour me demander de le faire. Je connais... Stan depuis longtemps. Il m'a invité chez Marvel de nombreuses fois mais nous n'avions jamais travaillé ensemble. Et, c'est rigolo, il habite en Californie et moi dans le New Jersey, on a donc dû travailler en permanence avec le téléphone. C'était une excellente expérience, cette nouvelle version de Batman. J'avais fait du Batman, l'original, pour DC Comics il y a très longtemps. C'est le côté unique de ce métier, chaque nouveau projet vous emmène dans une direction diffrérente, on ne cesse de redécouvrir des personnages créés il y a soixante ans. On a vraiment de la chance de travailler dans ce milieu.

CB : Vous avez ouvert votre école, la Kubert Art School, en 1976. Il n'y avait pas d'écoles de comics auparavant ?

JK : Non. Il y avait des cours de dessins un peu partout mais aucune école ne donnait un apprentissage complet du métier, pour préparer les jeunes au monde de l'édition. Aujourd'hui on forme des artistes complets qui peuvent travailler dans la pub, l'animation, les comics, partout.


"UPSTAIRS, THE HEAT SHIMMERED OFF THE HOT FURNACES. THERE WERE FIFTEEN OVENS. EACH ACCEPTED THREE OR FOUR CORPSES AT A TIME. MAYBE A TOTAL OF SEVENTY AT ONCE. ABOUT A THOUSAND PEOPLE A DAY.
"THE OVENS SIZZLED AND POPPED WITH THE BURNING FLESH AND BONES OF THOSE WHO, JUST A FEW HOURS AGO WERE LIVING, BREATHING, FEELING PEOPLE.

Yossel : le dernier travail de Joe Kubert en date. Yossel est en réalité le surnom de Joe Kubert. D'où une vision alternative de la vie de son auteur... Et s'il n'avait pu émigrer aux USA en 1926 ? Aurait-il péri dans les camps Nazis ?

CB : Combien d'élèves avez-vous chaque année et trouvent-ils facilement un emploi ?

JK : On a entre 100 et 120 étudiants chaque année. 40 ou 50 restent trois ans. Certains trouvent un job avant la fin de leur cursus, d'autres sont mis à la porte parce qu'ils ne vont nulle part. Tous ceux qui ont leur diplômes trouvent un job, et pas seulement dans les comic-books. J'en suis fier.

CB : Parlons un peu de Yossel. C'est un aspect de la guerre que vous n'aviez jamais évoqué auparavant (la Shoah). Pourquoi le faire aujourd'hui ?

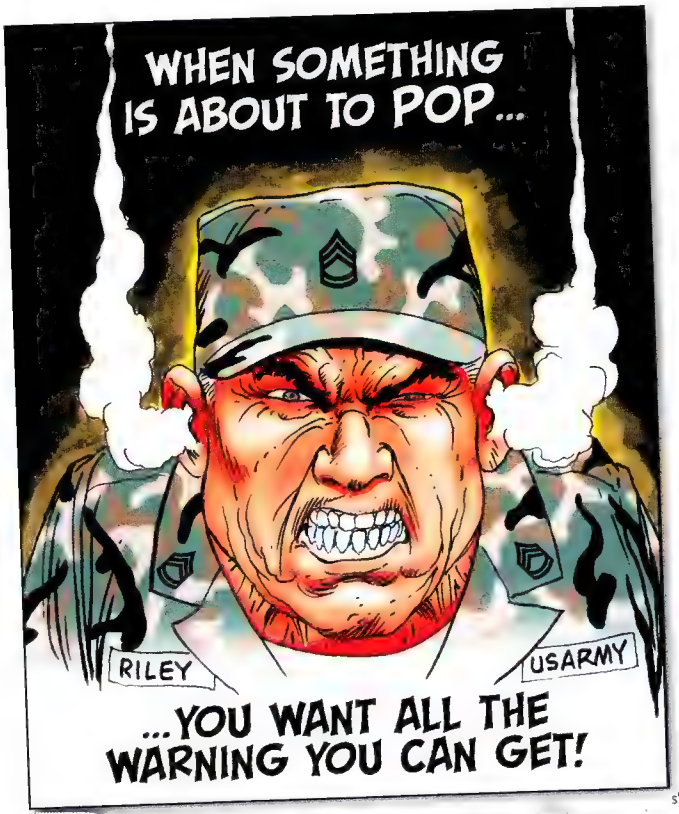
JK : En fait, j'y ai pensé presque toute ma carrière. Un des tournants de ma vie a été lorsque mes parents m'ont emmené aux Etats-Unis quand j'avais deux mois, en 1926. Treize ans plus tard j'étais déjà dans le business, installé comme professionnel. Et je me suis toujours demandé ce qu'il se serait passé si mes parents n'avaient pas pu, ou pas voulu, quitter l'Europe et les persécutions nazies pour m'emmener aux Etats-Unis.

CB : Quand avez vous réalisé que l'histoire aurait plus d'impact en noir et blanc, sans même d'encrage ?

JK : Mon intention était de mettre à la place de Yossel. Je l'ai donc dessiné comme lui. Il n'y avait sans doute pas d'autre crayon à sa disposition que ce crayon à papier [dans les Camps]. Le récit est à la première personne et je me suis projeté littéralement dans l'action.
Si Yossel contribue à réveiller la conscience des gens, c'est déjà ça.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

(1) par Michael Chabon (Robert Laffont)



Bons pour le SERVICE !

PAR XAVIER FOURNIER

Si les auteurs de comics se sont souvent servis de la guerre pour remplir leurs revues, la réciproque est également vraie dans plusieurs cas. Certains grands noms de la BD se sont retrouvés réquisitionnés mais n'allez pas croire que leur carrière s'est arrêtée pour autant. Elle a pris un nouveau tournant. Parfois l'armée américaine a même joué le rôle d'éditeur BD et, ironiquement, elle a fournie une manne financière aussi importante que méconnue...

Pendant la seconde guerre mondiale, bien qu'on l'ait un peu oublié, un certain nombre des créateurs de comics ont servi sous les drapeaux. Des gens comme Jack Kirby ont délaissé leur table à dessin pour aller, sur le terrain, affronter l'ennemi. Will Eisner, Stan Lee et Joe Simon sont autant de grands noms de la BD américaine qui ont ainsi mis entre parenthèses leur carrière pour endosser l'uniforme. Mais cela ne signifiait pas, pour eux, dire adieu aux planches à dessins... Ce fut même le début d'un passage mal connu de l'histoire des comic books, celui des premières BD éditées par et pour l'armée. C'est le cas pour Alfred Harvey, un éditeur de comics (c'est dans sa firme que naîtra plus tard *Casper le Fantôme*) qui allait se retrouver enrôlé d'abord comme simple soldat puis comme capitaine. Harvey allait atterrir sur une vraie mine d'or : l'armée le charge de piloter pour elle un projet de comic-book pour inciter la population à financer l'effort de guerre. Du fond de son bureau militaire, il met sur pied *War Victory Comics*, profitant de son carnet d'adresse. Toute l'industrie allait y collaborer ! On y retrouvait Superman, le Green Hornet, Joe Palooka, des héros qui, dans le civil, étaient pourtant publiés par des éditeurs concurrents. L'affaire s'avérait juteuse pour Harvey, aussi bien financièrement qu'en terme de notoriété. Après la guerre, sa maison d'édition allait devenir un véritable empire. De quoi donner des idées à d'autres. Ainsi, Joe Simon, le co-créateur du très patriotique Captain America allait lui emboîter le pas. Passé les premiers mois de mobilisation, Simon se retrouve à Washington, aux Combat Art Corps. Et le voilà qui créé avec quelques collègues non seulement des illustrations pour des affiches militaires, mais aussi de vrais comics (d'où le titre *True Comics*), diffusés dans la presse grand public dans un souci de communication. Une chose était certaine : pendant la guerre, les pionniers des comics avaient beau être éloignés de leurs séries habituelles, ce n'est pas pour autant qu'ils allaient perdre la main. L'armée, pour eux, n'était qu'un éditeur de plus. D'autres eurent évidemment moins de chance sur le front et y laissèrent la vie...

De retour dans le civil, le statut de vétéran fut parfois mis à profit pour clamer une certaine légitimité en matière de comics guerriers. Ainsi Jack Kirby et Joe Simon, qui possédaient dans les années 50 leur propre maison d'édition, sortirent la série *Fox Hole* (expression argotique pour "Tranchée"). Son accroche était : "Entièrement réalisée par d'anciens combattants". Quelqu'un de peu familier avec les signatures de Kirby, Simon et d'autres artistes comme Bill Draut, pouvait tout à fait s'imaginer qu'en achetant cette série il avait à la réinsertion d'anciens combattants... Si ce n'est, bien sûr, que ces vétérans de guerre étaient bien réinsérés depuis plusieurs années et n'avaient pas besoin de retrouver du travail. Mais ce point était laissé dans le flou. Dans cette série, tout était fait pour nuancer la profession d'artiste, tandis qu'on mettait en évidence l'appartenance militaire. Ainsi la signature de Kirby (et de tous les autres intervenants) était suivie de son grade militaire : "S/SGT. Jack Kirby, 5ème Division – 3ème Armée 1942 – 1944"...

Si tôt que de tirer parti de leur passé militaire dans le monde civil, d'autres ont choisi la tactique inverse. C'est le cas du Caporal Will Eisner, par ailleurs célèbre créateur du Spirit. Mobilisé en 1942, Eisner s'était retrouvé affecté à la réalisation de l'illustration de *Army Motors*, une revue de l'armée américaine destinée aux soldats. Une feuille de chou chargée de les intéresser à l'entretien des pièces et aux procédures de sécurité ! Puisque les études avaient démontré que les G.I. étaient relativement réfractaires aux modes d'emploi, l'armée commandita dans un premier temps *Army Motors* comme une sorte de mensuel de BD interne, Eisner mettant en scène les consignes de maintenance.

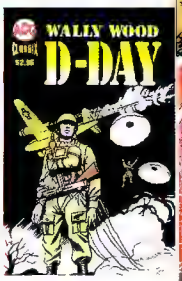
En 1951, longtemps après son retour à la vie civile, Eisner fut à nouveau contacté par le gouvernement américain, pour donner naissance à un nouveau magazine remplaçant *Motors* : *PS Magazine* (*Post Scriptum Magazine*, rien à voir avec *PlayStation Magazine*). Pour le lancement de PSM, qui allait devenir pour lui une source de revenus réguliers pendant les deux décennies suivantes, Eisner créa une batterie de personnages humoristiques et éducatifs dont les soldats suivraient les aventures mois après mois...

Une curiosité du contrat de *PS Magazine* est que l'armée américaine requiert du responsable de la revue qu'il connaisse les conditions du terrain. Plusieurs fois Eisner sera ainsi obligé de se déplacer au Japon, en Corée ou au Vietnam tant que les USA y maintiendront une présence. Cela fait d'Eisner le seul créateur de comics a avoir connu l'armée sous ces trois conflits. Au bout de vingt années de "règne", Eisner abandonna *PS Magazine* pour se concentrer sur ses publications "non militaires". Il laisse alors la place à Murphy Anderson, autre géant de l'Age d'Or des comics, qui restera, lui, pendant dix ans. Ces dernières années le contrat de *PS* est revenu à un autre géant de la BD US : Joe Kubert. *PS Magazine*, qui approche de son 650ème épisode, tire à ce jour plus de 100.000 exemplaires, un chiffre qui peut faire pâlir 99% de la production américaine actuelle... Mais qui reste largement ignoré puisque *PS* n'est pas diffusé par le même réseau !

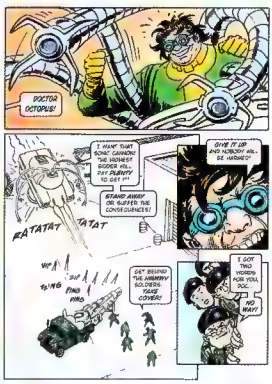
Il n'en reste pas moins qu'en travaillant pour l'armée, Joe Kubert dirige un titre qui se vent aussi bien, sinon plus, que *Ultimates* ou *X-Men*...

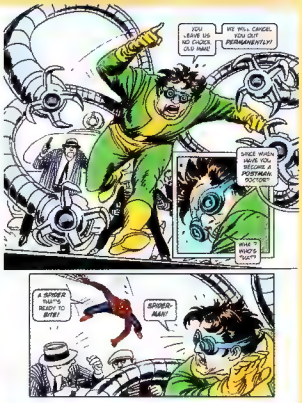
Mais revenons dans le passé : Eisner ou Anderson ne furent pas les seuls à trouver refuge au sein des revues militaires. De 1969

AH, CONNIE, 'TIS SPRING AGAIN. THE BIRD IS ON THE WING AGAIN. TELL ME, BABE! WHAT DOES IT MAKE YOU THINK OF?
I BLUSH TO SAY, JOEY!
COME ON, BABY! YOU CAN TELL ME!
I AM THINKING YOUR UNCLE SHOULD HIRE A SPRING TUNE-UP!
1. ANTI-FREEZE
DRAIN IT AND STORE IT IN FIFTY GALLON DRUMS YOU GET FROM GM?
2. CLEAN & FLUSH COOLING SYSTEM
BLOW OUT RADIATORS ...OOOPS
I AM!
GOT A PIN?
NO, I'M BUSY CHECKING THE THERMOSTAT.

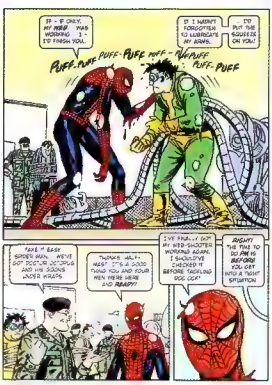


En haut, à gauche : Joe Dope par Will Eisner, créateur – entre autres– du Spirit. En haut, droite et ci-contre : Heroes, Inc. et D-Day, créés pour l'Armée Américaine par Wally Wood, qu'on connaissait plus ici pour ses Daredevil ou encore ses Thunder Agents. À droite, un comic guerrier par Jack Kirby (1969).


DOCTOR OCTOPUS!
I HAVE TURN SOME CANNON THE HIGHEST BIDDER WILL PAY PLENTY TO GET IT!
GIVE IT UP AND NOBODY WILL BE HURNED!
STAND ASIDE OR SUFFER THE CONSEQUENCES!
KA TATAT TATAT
WE AIR THING PAH PAH
GET BEHIND THE ARMORY SOLDIERS. TAKE COVER!
I GOT TWO WORKING FOR YOU, DOC.
WAIT!
PS 592 30 MAR 02


YOU LEAVE US NO CHOICE, OLD MAN!
WE WILL CANCEL YOU OUT PERMANENTLY!
SINCE WHEN HAVE YOU BECOME A POSTMAN, DOCTOR?
WHAT'S THAT?
A SPIDER THAT'S READY TO BITE!
SPIDER-MAN!
PS 592 31 MAR 02

OKAY, DOC. IT'S JUST YOU AND ME NOW! I DON'T NEED MY WEB TO TAKE CARE OF YOU!
BIG TALK, SPIDER-MAN. I CAN STOMP YOU WITH MY BARE TIED BEHIND MY BACK!
POW
KRUMP
THUMP
THUMP
PS 592 34 MAR 02


IF I CAN'T FORCEFEED TO LUBRICATE MY ARMS...
I'D PUT THE SQUEEZE ON YOU!
PUFF-PUFF-PUFF-PUFF-PUFF-PUFF-PUFF
TAKE IT EASY SPIDER-MAN. WE'VE GOT DOCTOR OCTOPUS AND HIS GOONS UNDER WRAPS.
THANKS, MAJOR HAST. IT'S A GOOD THING YOU AND YOUR MEN WERE HERE AND READY!
I'VE FINALLY GOT MY WEB-SHOOTER WORKING AGAIN. I SHOULDVE CHECKED IT BEFORE LEAVING DOC OCK!
RIGHT! THE TIME TO DO PAH IS BEFORE YOU GET INTO A SUCH SITUATION
PS 592 35 MAR 02

Spidey, l'armée et Joe Kubert...

Dans son édition de mars 2002, le magazine des Marines américains, PS Magazine, accueillait deux guest-stars de luxe : Spider-Man et le Dr Octopus. Dans cette aventure de 8 pages (dont nous reproduisons des extraits ici), Octopus s'était mis en tête de dérober le dernier Tank de l'armée. Manque de pot, son nemesis, Spidey, le suit à la trace et se met en travers de son chemin pour sauver la dignité des soldats d'Oncle Sam. Il est intéressant de noter ici que c'est la première fois que le super-héros s'affiche dans un organe militaire. C'est aussi la première fois que le vétéran Joe Kubert dessine Spider-Man ! Le hic : seuls les militaires en service ont eu accès à ce collector !

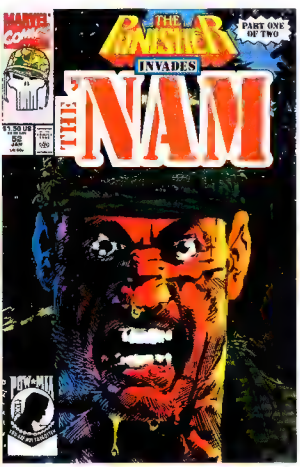
à 1974, l'immense Wally Wood, un peu déçu des comics traditionnels, trouva, lui aussi, une ouverture bienvenue dans les publications du Ministère de la Défense. On lui demanda d'abord de créer *Heroes, Inc.* un comic-book diffusé par l'armée, via ses propres magasins et surplus. Bizarrement *Heroes, Inc.* n'avait que peu de rapport avec l'armée. Ses héros, destinés à un lectorat en âge d'être incorporé, étaient des espions ou des mutants de l'espace. L'essai ayant été concluant, Wally Wood, allait passer à une cadence hebdomadaire avec *Overseas Weekly*, une revue à destination des garnisons américaines basées à l'étranger. Par contre, là, le propos allait être tout sauf éducatif. En effet, les éditeurs de la revue demandèrent à Wood de donner dans le divertissement et de se "lâcher". Et puisqu'il s'agissait d'une revue pour adultes (libre des restrictions du Comic Cooe Authority, l'organe d'autocensure alors appliqué par la majorité des éditeurs américains), Wood allait trouver là un fantastique vecteur d'expression, jouissant - par un curieux retour des choses - de bien moins de censure que s'il avait écrit et dessiné dans un titre "civil" ! Deux de ses séries cultes, *Cannon* et *Sally Forth*, animaient les pages de *Overseas*... Une troisième série, un western nommé *Shattuck*, permettant à un jeune dessinateur débutant, Howard Chaykin, de faire ses premières armes – au propre comme au figuré – dans la dite revue.
Un autre collaborateur de Wood sur la revue était Larry Hama, qui se ferait connaître plus tard en tant que scénariste sur bien des séries de super-héros (*Iron Fist, Wolverine*) tout en gardant un pied dans les comics "militaristes". Bien des années après, il écrira en effet pour Marvel Comics les aventures de *GI Joe* et, entre-temps, par un curieux détour, s'essayera au métier d'acteur, devenant figurant dans la série TV *M.A.S.H.*, sitcom basée sur la guerre du Viet-Nam !
Tiens, le Viet Nam ! Parlons-en ! La Corée ou le Viet Nam, voilà des conflits nettement moins clairement soutenus par le public, et qui n'allaient pas attirer la même "fierté éditoriale" que la seconde guerre mondiale...
Non seulement sur le sol américain le Viet Nam

> "Les créateurs de comics de l'armée disposent aujourd'hui de bien moins de liberté que du temps où Al Harvey ou Wally Wood se voyaient confier des magazines entiers avec pour seul ordre de les remplir !"

...t ont qué à coup de manifestations hip-... ...tant les soldats de bouchers, mais le ... que cette guerre se solde par un échec ne ... pas la tâche de l'armée pour glorifier ... affaire, même en BD. De fait, dans les ... suivant immédiatement cette guerre, ... verra que très rarement des comics van-... action des G.I. au Viet-Nam et *Fox Hole* ... aura pas son équivalent dans les années 70. ... pendant le Viet Nam et immédiate-... après, les comics américains préféraient ... plonger dans la Seconde Guerre Mondiale. ... guerre plus "juste" selon l'opinion publique. ... guerre d'où les USA sortirent vainqueurs. ... une fois que l'Amérique allait commencer ... la paix avec ses démons, l'idée [d'utiliser ... et Nam] allait faire son chemin. Il faudra ... attendre 1984 pour qu'une histoire sur ... et, paraisse chez Marvel dans les pages ... magazine *Savage Tales*. Le succès fut suf-... pour que l'éditeur envisage une série ... dans la fraîcheur basée sur cette guerre. Après ... hésitations tergiversations, *The 'Nam* débutera en ... et reprendra inconsciemment la tradition ... *Fox Hole*. A savoir que le statut de vétéran ... scénariste, Doug Murray, allait être mis en ... vague, comme une caution morale, un gage ... exactitude et de respect envers les troupes. ... éditeur s'engageait à jouer la carte du ... sme. En coulisses, cependant, Marvel allait ... réaliser ce que c'était que s'être engagé ... plus gros que ce que le "politiquement ... correct" de l'époque pouvait tolérer. En tout ... en interne. Murray voulait faire une his-toire sur la circulation de drogue parmi les troupes, un fait avéré pendant le conflit... Hors de question de traiter certains soldats de drogués : Marvel zappe l'histoire. Tout comme serait mise à l'écart l'histoire décrivant le racisme au sein de l'armée américaine qui se finissait par l'assassinat d'un soldat noir ! Marvel reconnaîtra bien cette censure mais se réfugiera prudemment derrière le Comics Code Authority. Selon la version officielle, les coupes pratiquées n'étaient pas le fait de l'éditeur, c'était pour satisfaire le CCA. Théorie assez difficile à avaler car à l'époque, Marvel avait par ailleurs le label Epic, première version, qui lui permettait de publier des séries pour lecteurs plus âgés, sans l'accord du CCA... C'était donc bien une censure maison, quoique déguisée, qui va rendre le titre "correct" du début à la fin, malgré l'affirmation de réalisme. Ajoutons qu'en prime, Marvel avait décidé d'imposer aux auteurs l'apparition de certains de ses héros fictifs, plus précisément le Punisher, dont l'origine était liée au Viet Nam mais qui n'avait rien d'un personnage historique... *The 'Nam* s'achèverait au #84, non sans que Murray, lassé de ces intrusions dans le scénario, ait rendu son tablier. D'ailleurs, pour enfoncer le clou, Marvel publiera les numéros 85 et 86 de la série sous le titre final de *The Punisher Invades The Nam*. *The 'Nam* aura, cependant, eu le temps de créer quelques émules épris de vérité, comme le *Vietnam Journal* de Dom Lomax, publié à partir de 1987 chez le petit label Apple Comics. Le *Vietnam Journal* était essentiellement une autobiographie romancée de Lomax (il s'était "remplacé" par un personnage de journaliste libre d'aller sur tous les fronts) racontant le conflit asiatique. Mais cette autre série ne survivra pas à *The 'Nam*... La boucle était pourtant bouclée. Les vrais éditeurs de comics avaient digéré l'exploitation de l'univers militaire et se l'étaient approprié. Et du côté de l'armée américaine, à l'exception de *PS Magazine* qui survit encore à ce jour, on avait cessé d'avoir des ambitions d'éditeur...

Dans PS Mag, tout est bon pour faire passer le message de l'armée... même Star Trek !

Ironiquement, rentrés dans le rang chez les éditeurs "civils", les créateurs de comics venus de l'armée allaient désormais disposer de bien moins de liberté que du temps où Al Harvey ou Wally Wood se voyaient confier des magazines entiers avec pour seul ordre de les remplir ! Aussi saugrenu que cela puisse paraître, les comics à l'armée, c'était un espace de liberté que les "vétérans" n'ont jamais pu retrouver par la suite...



Micah Ian Wright : "La Guerre et la Culture sont les deux pôles magnétiques de la civilisation humaine"

Micah Ian Wright avait le profil idéal pour écrire sur la guerre : ancien officier de l'armée, muni d'une expérience de terrain (4 ans sous les ordres de l'Oncle Sam, avec au menu, une invasion du Panama en 1989) et un goût prononcé pour la polémique et... les dessins animés (il a écrit quelques uns des épisodes les plus corrosifs de séries comme Ozzie & Drix, les Castors Allumés ou Bob l'éponge !). Il s'est fait remarquer en publiant des livres détournant des posters de propagandes de la seconde guerre Mondiale pour en faire des pamphlets anti-guerre ! Depuis plus de deux ans, Micah a repris Stormwatch chez Wildstorm (dont la parution française débute cette année). Et ça déménage. Nous avons demandé à l'auteur quelques explications...Sans langue de bois.

Comic Box : La première chose qu'on voit en se connectant sur votre site web est une gros "Hey You !" avec la main de l'Oncle Sam. Vous êtes en croisade ou quoi ?

Micah Wright : Non, c'est juste une des illustrations les plus brillantes jamais imaginées... alors je me suis dit : "Pourquoi ne pas l'utiliser pour mon site personnel qui tourne justement autour du sujet ?"

CB : Pourquoi la Guerre en général et la propagande en particulier vous intéressent tant ?

MW : La Guerre et la culture sont les deux pôles magnétiques de la civilisation humaine... Ce sont deux choses diamétralement opposées et profondément ancrées en chacun de nous à chaque instant... Comment ne PAS être fasciné par un tel sujet ?

CB : Quand vous avez repris Stormwatch, qu'est ce qui vous a attiré dans cette série et pourquoi être reparti de zéro (la série avait déjà été publiée pendant [illegible] mais elle n'avait rien à voir avec [illegible] ndlr) ?

MW : Ça on peut le dire, je suis vraiment parti de rien... La série a été renommée *Stormwatch : Team Achilles* à la dernière minute, dans l'espoir de susciter la curiosité et d'obtenir de meilleures ventes. À l'origine, la série devait simplement s'appeler *Team Achilles* jusqu'à ce que je décide de transférer l'équipe de l'armée américaine vers l'O.N.U. Après avoir pris cette décision, l'idée de relier la série à l'univers de *Stormwatch* a pris tout son sens et tous les thèmes s'en sont trouvé modifiés.

CB : En tant que group[illegible]z Nations Unies, Stormwatch est [illegible] en contradiction avec les inter[illegible]s-Unis. Récemment, la réalité à quelque peu rejoint [illegible]ant l'avez-vous vécu ? Vous [illegible]t des épisodes dans lesquels [illegible]met des sénateurs américains en [illegible] .

MW : C'est vrai, c'est une situation assez cocasse...Depuis qu'on a démarré la série, les Etats-Unis ont passé un sale quart d'heure! Le 11 septembre a réveillé un paquet d'Américains qui avaient oublié que les USA faisait en réalité partie d'un monde. Alors, nous avons soudainement dévié de la Guerre contre le Terrorisme vers l'invasion de l'Irak, l'administration Bush et leurs petits amis dans les médias ont retourné les Américains contre les Nations Unies. Quant tout ceci est arrivé, j'ai senti qu'il était de mon devoir de répercuter cela dans *Stormwatch*... Cela aura été un splendide acte manqué.
Je n'ai pas eu à subir la moindre ingérence

…part de …term… …ître …sion de …prix de …me de la …ue dans …ouvrir, …a eu des …e réac… …de la part …lecteurs. …s que …fait …pris …enervé …s de gens …us a sans …coûté …lecteurs. Mais, avec le temps, …gre tout, les gens reviennent et …ent les recueils. Je crois que la …part des lecteurs voient que j'ai …e un chat un chat, j'ai écrit ce …e passait.

Ci-dessus : Joe AIM, projet mort-né pour Marvel. À droite, le nouveau Vigilante. Ci-dessous : un poster anti-Bush réalisé par Micah à partir de véritables affiches de propagandes US.

…ent ? Alors, aucune

… Non, pas vraiment… Certaines personnes …enues me demander de changer une …se par-ci par-là, ou des petits détails, mais …s de gros truc. Je crois que tout le monde …t [chez Wildstorm] que j'aurais claqué la …te si on en était arrivé là.

…pensez-vous des héros patrio… …que Captain America ? Ont-ils …raison d'être dans les comics …nd ?

… Je crois que la décision récente de …rvel d'éliminer toute trace de politique …ans Captain America est la chose la plus stu… …de que j'ai vue depuis longtemps. Ce serait …mme avoir un personnage avec un crucifix …r la poitrine, appelons-le Captain Chrétien, …ur lui enlever tout stigmate de religion et …e cas l'envoyer combattre Dr. Devil ! Tout …la n'a aucun sens… Il n'est pas Captain …rmotisme, il est Captain AMERICA et il porte …e drapeau… Sans mentionner, bien sûr, que ce …est fait au nom de ce drapeau est idiot !

…rait que vous perpétuez … tradi… …mics de guerre anti-gu… …mme Joe Kubert ?

… : J'adore le travail de Joe Kubert et, oui, lui et Robert Kanigher sont définitivement une source d'inspiration pour moi.

CB : Que pouvez-vo… Joe AIM ?

MW : C'était une proposition pour Marvel Comics. C'est l'histoire d'un homme innocent viré de son boulot. Désespéré de ne pouvoir avoir de mutuelle pour sa femme enceinte, il accepte le premier job qui lui tombe sous le coude… Malheureusement, c'est un boulot pour un groupe terroriste international, l'A.I.M. (Advanced Idea Mechanics, des savants fous à la solde des pires criminels). Marvel ne l'a jamais lu mais l'a écarté après que j'ai publiquement affirmé sur le net qu'ils avaient tellement de matériel à lire qu'ils doutaient de pouvoir tout traiter. J'adorerais le faire un jour, mais on dirait que ce n'est pas demain la veille.

CB : Vous … DC/Wildstorm … temps. Seriez-vous … d'autres expériences, … creator-owned peut-être ?

MV : Au moment où je vous parle, je bosse sur trois creator owned en même temps.

CB : La provocation semble faire partie intégrante de votre caractère. Sachant que Stormwatch est un comic-book destiné à un public adulte, vous avez une certaine liberté. Écririez-vous Batman par exemple, avec un contenu aussi politique ?

MW : Et bien, peut-être pas Batman, mais je suis en train d'écrire une nouvelle version d'un personnage DC des années 80, le Vigilante, qui paraîtra cet été et… je peux vous dire que le propos sera UNIQUEMENT la politique et la lutte des classes !

CB : Pouvez-vous nous parler plus précisément de cette série Vigilante ? Le héros sera-t-il Adrian Chase comme dans les années 80 ou un nouveau personnage ?

MW : Ah, c'est un mystère : qui EST le Vigilante ? C'est peut-être Adrian Chase, mais il est mort n'est ce pas ? C'est peut-être un nouveau personnage. Quoiqu'il en soit, c'est quelqu'un avec un gros flingue qui r…tame les criminels qui échappent à la justice… Mais il ne s'agira pas de dealers de drogue cette fois, plutôt de criminels en cols blancs.

…que vous pourriez é… …ANS ARMES ?

MW : Tout à fait. Actuellement, j'écris un creator-owned mettant en scène un cascadeur et un autre avec un fauteur de troubles professionnel qui refuse d'utiliser un flingue !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

PAT LEE

SUPERMAN/BATMAN #7 - COUVERTURE

VOICI MON PREMIER TRAVAIL POUR DC COMICS. J'ÉTAIS TRÈS NERVEUX PENDANT LA PRÉPARATION DE CETTE COUVERTURE PARCE QUE JE N'AVAIS JAMAIS TRAVAILLÉ SUR LES PERSONNAGES DE DC EN TANT QUE PROFESSIONNEL. MAIS, EN FIN DE COMPTE, JE SUIS PLUTÔT SATISFAIT DU RÉSULTAT.

TRANSFORMERS G1#1v1 - Autobots cover

"C'est une couverture classique des transformers. Je me rappelle avoir passé un maximum de temps sur ce dessin, bien plus que prévu, tellement j'étais emballé par le projet. Rien que les crayonnés m'ont pris 10 heures au total !!!"

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES #1 - Painted cover

"Mon coloriste, DOE, et moi nous sommes bien amusé avec cette couverture-là. Nous avons passé beaucoup de temps à travailler cette illustration, à lui donner un côté réaliste et en même temps un aspect peinture. C'était la première fois que je travaillais sur une couverture des Tortues Ninja."

PAT LEE

DARKMINDS#7 v2- COUVERTURE

"C'ÉTAIT VRAIMENT UN PLAISIR DE BOSSER SUR CETTE COUVERTURE PARCE QUE CELA M'A DONNÉ L'OPPORTUNITÉ DE ME DÉFOULER UN PEU. DARKMINDS A TOUJOURS ÉTÉ UN DE MES COMICS FAVORIS ÉTANT DONNÉ QUE C'EST LE PREMIER QUE J'AI DESSINÉ SOUS LA BANNIÈRE DREAMWAVE."

L'âge Nippon ?

PAR FABRICE SAPOLSKY

Jusqu'en 2001, le Japon n'avait fait que de timides incursions dans les comics américains. Côté éditorial, il y avait bien des auteurs "internationalistes" comme Frank Miller ou Chris Claremont pour mettre en scène des personnages japonais ou plus généralement asiatiques, mais ce n'était rien d'autre que du "métissage culturel". Quelques expériences avaient bien été tentées, notamment par Marvel, avec des mangas comme *Akira* (en version colorisée dès 1984) ou *X-Men/Spider-Man Manga* dessinés par le créateur de *Crying Freeman*. Mais de compte, les seuls comics américains qui ressemblaient à des mangas se trouvaient plutôt du côté des éditeurs indépendants comme Image d'Antartic Press ou de Fanboy Entertainment, en avaient fait une véritable niche. Pour le premier, présent sur le marché depuis 1984, avec des titres comme *Ninja High School* ou *Warrior Nun Areala* (inédits en France), il s'agissait plutôt d'une bande de passionnés de culture japonaise vivant de leur passion que d'une véritable machine à créer des blockbusters. Mais pour Fred Perry et Ben Dunn, les créateurs du label, vivre de leur art est déjà une performance et durer trois ans... un exploit. Fanboy Entertainment, emmené par le charismatique C.B.Cebulski est la firme qui a révélé Kia Asamiya aux Etats-Unis. Elle s'est fait un nom en publiant la série de ce dernier, *Dark Angel*, dans une version colorisée et americanisée, chez Image Comics, avant d'éditer ses propres revues comme *Sidekicks* (manga "shoujo", pour filles, publié aux USA).

Petit à petit, le style japonais s'invite dans les comics depuis déjà le milieu des années 90, notamment avec Joe Madureira, fondu de culture japonaise, qui, par son style ultra dynamique emprunté aux nippons, redonne un coup de jeune aux X-Men, puis lance une série d'héroïc fantasy, *Battle Chasers* qui sera un immense succès. Mais lorsque Madureira se lance des comics, en 2000, son apport n'aura pas fait école et aussi populaire qu'aient été ses comics, il sera considéré, au mieux, comme un avant-gardiste. La révolution qui se prépare viendra de là où on ne l'attend pas : des Pokemon.

Révolution tranquille

Le succès fulgurant de Pokémon, dès l'année 2000, fait réfléchir tous les éditeurs de comics qui assistent, impuissants, à la montée des mangas dans les cours d'écoles. Le succès de la série télé provoque un boom des mangas de la série, propulsant un petit éditeur de mangas traduits en anglais, Viz Comics, au rang d'acteur majeur du marché de l'édition. Sous l'effet boule de neige, de nombreux éditeurs s'engouffrent dans la brèche et font une razzia sur toutes les licences disponibles au pays du soleil levant (voir article p.44). Joe Quesada, éditeur en chef de Marvel Comics, ne se résout pas à laisser "son territoire naturel" aux mains des japonais, ce qui signerait la mort des comics yankee. Il cherche donc une réponse adéquate. Celle-ci arrive en 2001, lorsqu'il propose naturellement à C.B. Cebulski d'intégrer Marvel en qualité d'éditeur. Son boulot : trouver les meilleurs talents issus de la fillière nippone et les envoyer "au charbon" sur des séries Marvel. Cebulski n'est pas un inconnu dans la Maison des Idées. Parlant couramment le japonais, il avait déjà traduit les

Cela devait arriver. Ayant défoncé d'un coup de sumo la porte du marché américain, les manga, ont fait tomber toutes les certitudes des éditeurs de bandes dessinées "Made in USA". Toisant les comics du haut de leurs ventes colossales, ils ont réussi à capter un public que les comics croyaient inaccessibles depuis longtemps : les jeunes. Forcément, après une sévère introspection, ils se devaient de réagir. Comment ? En japanisant les comics, par tous les moyens ! Après les âges d'Or et d'Argent, serait-ce l'âge Nippon ?

Spider-Man Manga en anglais sortis en 1997-1998. Pour son premier essai, C.B. Cebulski fait appel à Ben Dunn d'Antarctic Press. Il lui donne carte blanche pour créer le *Marvel Mangaverse* dans une mini-série appelée à devenir régulière en cas de succès. Dunn s'exécute mais la greffe, pourtant entamée en douceur, ne prend pas et Mangaverse reste pratiquement sans descendance (à part la série de Kaare Andrews, *Legend of the Spider-Clan*). Mais Marvel ne désarme pas et imagine une solution plus radicale encore: placer Kia Asamyia sur *Uncanny X-Men* en 2002. C'est la première phase d'une révolution chez l'éditeur New Yorkais. Contre toute attente, Asamyia accomplit sa mission sans accrocs. Passé le "choc culturel" des premières vignettes, on prend plaisir à lire ces épisodes au style dynamique. *"Récemment, au Japon, de nombreux créateurs de Manga essaient d'adopter un style américain, ce qu'ils admettent sans honte... Ils sont aussi influencés par nous que nous par eux"* affirme C.B. Sauf que les comics américains ne ridiculisent pas les mangas sur leur propre territoire, eux.

Toujours plus fort

Mais placer une artiste japonais sur les X-Men n'était pas vraiment un défi. Tout le monde sait que les X-Men, même dessinés par un tâcheron se vendent. Asamyia venait plutôt démontrer que Marvel n'avait pas peur de mélanger les cultures, qu'ils le ferait à sa manière et, qu'évidemment, il en sortirait toujours gagnant. Ce mode de pensée est sans conteste à l'origine de la vague de revues Tsunami inaugurées en 2003 (et dont nous vous parlions dans CBA#2). Un Tsunami est une lame de fond violente et causée par un tremblement de terre ou l'irruption d'un volcan. Un nom terrible pour une ligne de comics... Mais après un an de publication, on ne peut pas dire que la vague Tsunami, avec des titres "mangaïsés" ou non, ait emporté beaucoup de choses, et sûrement pas de l'adhésion.

Voyons plutôt :

- *Namor* : une série voulue par Bill Jemas (cf p.78) dont le dessinateur japonais initial n'arrivait pas à satisfaire les exigences de Marvel. Du coup, Jemas fit "chanter" Salvador Larocca pour venir, le temps de six numéros, sauver "son" titre du naufrage. Hélas pour lui, l'illusion ne dura pas plus longtemps et Namor version soap-opéra des années 30 n'atteindra pas son huitième numéro.
- *Human Torch* : en confiant à un artiste au style très "manga", Skottie Young, une série sur le plus brûlant des 4 Fantastiques, on pouvait s'attendre à tout... Surtout à taper à côter de la plaque. La torche humaine y était présenté comme une "tête brulée", racaille sur les bords, portant des jeans baggy et des sous-vêtements apparents qui "apprenait la vie" dans la rue. Fiasco total, le public n'a pas reconnu le jeune premier des FF. Et hop, Marvel arrête les frais au bout de 12 numéros.
- *Sentinel* : Vous souvenez-vous du *Géant de Fer* ? Ce magnifique film d'animation de Brad Bird qui raconte l'amitié entre un jeune garçon

et un robot géant.
Le film, peu soutenu par son ditributeur-Warner- avait été un échec injuste. Mais, chez Marvel, on trouvait l'idée suffisamment puissante pour accommoder le concept à la sauce maison : un jeune garçon se liant d'amitié avec une Sentinelle (ces robots géants qui traquent les X-Men). Manque de bol, malgré de réelles qualités et un graphisme signé du studio canadien Udon, le public ne suit pas non plus : K.O. après 12 épisodes.
Dois-je en jeter encore ? Non, car heureusement il y a aussi des survivants parmi les titres Tsunami. Des comics non-japanisés, mais inclus dans cette "ligne" pour des raisons marketing : *Mystique*, et les *New Mutants* (quoique dernièrement, la série a changé de nom et, sous l'appellation *New X-Men : X-Men Academy* a intégré la famille X pour de bon). Enfin, *Venom*, la série du symbiote ennemi de Spider-Man ne s'en est pas mal tirée commercialement, malgré un dessin discutable et un scénario indigne d'un comic-book moderne. Reste un cas à part, celui des *Runaways* (*les Fugitifs* en VF, sorti par Panini très récemment). Cette série ne se vend pas bien, mais Joe Quesada lui porte une affection particulière et fait sa promotion tant qu'il le peut pour lui éviter le pilon. Et là, il y a de quoi. L'idée est brillante (des jeunes qui constatent que leurs parents sont des super-vilains et décident de fuir) et le dessin du japonais Takeshi Miyazawa (*Sidekicks*), plutôt convaincant.

À fond la forme !

Tout cela suffit-il à ramener les jeunes lecteurs de manga vers les comics ? Non. Alors Marvel brandit une autre arme : la forme. Partant du principe que le fond est bon (ce qui est un bon moyen d'éviter de se remettre en question, finalement), l'état-major de la Maison des idées décide de... copier la concurrence. Premiers à avoir observé l'exode des fans de comics vers les mangas, Crossgen comics avait, dès 2001, lancé des éditions pocket, au même format que les BD japonaises, à un prix très compétitif (5 dollars environ) avec ses comics les plus accessibles tels que *Meridian* ou *Scion*. Hélas pour l'éditeur de Floride, "faire des mangas" relève d'une économie particulière qui repose sur une abondance de titres et un renouvellement mensuel de la gamme. Noyés sous des torrents de mangas traduits et sans réels moyens de promouvoir massivement ses titres, Crossgen doit jeter l'éponge. Mais trois ans plus tard, Marvel reprend l'idée à son compte et commence par rééditer au format poche ses titres Tsunami. Ainsi, depuis Mars 2004, les américains peuvent "découvrir" *Runaways* et *Sentinel* sous un nouveau jour, pour la modique somme de 7,99 dollars, sous le label "Marvel Age", une collection destinée à être lue à tous les âge (là, ils ne se sont pas foulés !). Mais ce n'est pas tout, *Spider-Girl* (rien d'asiatique là-dedans...), un titre ayant échappé six fois à l'annulation et qui fête ses 75 numéros d'existence est également "promu" au rang de Marvel Age et parée de nouvelles couvertures japanisantes. Comme le dit son scénariste, le vétéran Tom DeFalco, *"C'est toujours ça de pris ! Nous n'avions jamais eu droit au moindre recueil en cinq ans, l'erreur est réparée"*. Et il y a mieux ! Dans sa débauche d'efforts pour capter les jeunes, Marvel donne aussi dans le remake. Selon l'idée que les jeunes ne lisent pas de comics parce qu'ils ne veulent pas s'embarrasser d'une continuité de plusieurs décennies et qu'ils ont "du mal" avec les dessins classiques de Jack Kirby ou John Buscema, on demande à des artistes d'aujourd'hui de redessiner les histoires d'hier de Spider-Man et des Fantastic Four. L'idée n'est évidemment pas neuve, les lecteurs du magazine Lug, *Spidey*, dans les années 70 se souviennent que Marvel avait déjà édité des Spider-Man pour les plus jeunes. Mais là, il ne s'agit pas de raconter les origines du Tisseur pour les enfants, mais bien des mêmes histoires, redessinées par de jeunes artistes influencés par l'école nipponne (Mark Brooks, Makoto Makatsuka) avec de nouveaux dialogues, plus "djeun's" ! Laissons à chacun le droit de se faire sa propre opinion sur la question, le public tranchera...

Image Et nations

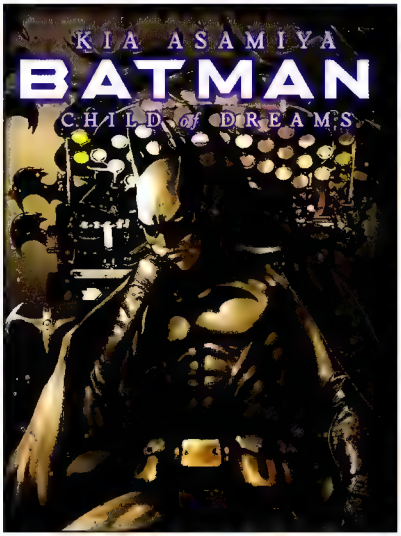
Chez Image, on connait les manga depuis un moment. Depuis 1999 exactement, quand Pat Lee et sa compagnie, DreamWave, font irruption sur le marché avec *DarkMinds*, puis *Warlands*. Le dessinateur canadien ne tardera d'ailleurs pas à comprendre tout le potentiel du style qu'il s'est approprié et quittera Image en 2001 afin de voler de ses propres ailes. Récupérant la licence des *Transformers*, puis celles des jeux vidéo Capcom,Dreamwave sera le seul indépendant à s'immiscer dans le classement des dix meilleures ventes de comics en 2002-2003.
Un exemple suivi par Udon Comics, un studio de dessin et de colorisation, qui s'est lancé en 2003 dans l'édition de comics avec la licence *Street Fighter*. Udon démarrera sa série chez Image avant d'aller se joindre à un autre studio en bisbille avec l'éditeur Californien, Devil's Due. Enfin, il y a Anarchy Studio. Voilà un label créé de toutes pièce par Harris comics, l'éditeur de *Vampirella*, pour Kevin Lau, un de ses dessinateurs fétiches qui rêvait de japaniser la suceuse de sang aux formes généreuses. David Bogart, alors patron d'Harris ne veut pas mélanger les genres, il créé donc Anarchy qui lance la série *Vampi* en 2000. Et si visuellement, *Vampi* a des ressemblances avec *Vampirella*, elle serait plutôt perçue comme une cousine lointaine...
La série obtient un écho suffisamment important pour que Marvel propose à Bogart de venir travailler chez eux, ce dernier cooptant Kevin Lau pour venir relancer *Iron Fist*. Et Image dans tout ça? La compagnie ne s'est pas laissée abattre en accueillant des séries aux accents de

...m comme *Rotojin*, *MechWarrior* ... *Teen Jacket*.

...Conservatisme...

...ête de DC, on est resté très à l'écart ... cette agitation asiatique, sans ... autant la négliger. Mais comme ... un cadre de la compagnie sous ... d'anonymat : *"Chez nous on ... toujours le train en retard !"*. ... t, cette attitude conservatrice ... aussi avoir des avantages, comme ... laisser les autres essuyer les ... avant de se lancer...

...effectivement, ces dernières années, ...pone de DC a été différente. ... elle a aussi cédé aux sirènes du ...mat poche et proposé ses comics ...resses (essentiellement des adap- ...ons de séries animées comme *La ...ue des Justiciers* ou les *Teen Titans*) ...ublic. Mais intrigué par cette cul- ...e qu'il ne connait pas, Paul Levitz, ... de DC, a donné depuis cinq ... ans son feu vert à quelques ...ets exotiques (comme le *Batman ...ga* de l'incontournable Kia Asamyia, ... *Sandman* d'Amano ou les délires d'Adam ...ren) et même finit par prendre l'avion pour ..., histoire de voir s'il n'y avait plus rien ...fer. Ce qui ressemble le plus à une vague ...ga chez DC ne vient pas de l'éditorial mais ...tôt de la base. Elle s'est développée aux ...tours de 1998/1999 avec l'émergence de



dessinateurs comme Ed McGuinness ou Scott McDaniel, sur des séries de premier plan comme *Superman*, *Nightwing* ou *Batman*. Ironiquement McGuinness et McDaniel sont passés dans le giron de Marvel dans les années 90 mais n'y ont guère été retenus par les éditeurs du moment. Le style de McDaniel sur *Daredevil* avait été jugé trop différent pour "tête à cornes" et il avait été sèchement débarqué. Et quand ces auteurs arrivent chez DC, on ne peut alors pas parler d'une volonté consciente d'émuler les mangas mais plutôt de chercher des pseudo-Joe Madureira. Le problème étant finalement que ces initiatives, à l'époque, sont assez diversement reçue par le public. *Superman* et *Batman* dans leur graphisme japanisé plafonnent à 47.000 exemplaires vendus (en gros les mêmes chiffres qu'un titre Tsunami de Marvel se vendant très très bien). Pourtant, l'expérience arrive à imposer les noms de McDaniel et des autres, sinon en super-stars du moins en professionnels reconnus. Après une relative indifférence du public, on a pu assister à une sorte d'acclimatation : Ed McGuinness aux commandes de la nouvelle série *Superman/Batman*, vient de passer six mois dans le top ten, concurrençant des titres Marvel tels que *Spider-Man* ou *Ultimates*, aux environs des 100.000 exemplaires. Là aussi l'ironie est forte puisqu'aucun des projets Manga de Marvel n'a jamais atteint un tel niveau... Cette surprenante percée pourrait amener l'éditorial de DC à revoir son approche. Pour l'instant, cependant, on continue d'envisager la percée japanisante sous l'angle des projets spéciaux. A moins qu'on en vienne un jour à racheter une compagnie japonaise ? Assez plausible, DC étant dans une phase d'achats et d'accords internationaux.

Faut-il craindre la japanisation ?

Au risque de décevoir les puristes, notre réponse est "NON". Premièrement, tout enrichissement artistique est bon à prendre. Il serait crétin de dire que les Japonais ne font pas de BD de qualité. La mise en forme, le fameux "story-telling" nippon est d'un dynamisme quasi inégalé. Secundo, la fascination pour le Japon n'est pas propre aux USA. Elle existe en Europe depuis bien plus longtemps. Certes, la métamorphose du graphisme américain est à la mesure du pays : spectaculaire. Mais après cette explosion, on note déjà des signes du retour du melting-pot façon Yankee : après avoir importé une culture étrangère, on la digère, puis on l'enrichit avec des éléments d'une autre culture. C'est aussi ce qui est étonnant dans la bande dessinée américaine : elle se renouvelle sans arrêt intégrant une fraîcheur venue d'ailleurs. C'est l'Asie aujourd'hui, comme c'était l'Europe de l'Est dans les années 1930-1940. La bonne nouvelle, c'est que de nouvelles expériences sont tentées. Les éditeurs de comics ont fini par réaliser quelle était leur bévue d'avoir laissé les jeunes lecteur filer en se contentant de vieillir avec sa base installée. À l'heure où nous bouclons, Marvel prépare déjà activement une seconde phase de Marvel Age avec un titre destiné plus particulièrement aux jeunes filles : *Mary-Jane*. On y verra la future femme de Spider-Man, au collège, vivant des aventures ordinaires dans un monde qui ne l'est pas (tiens, l'inverse de d'habitude !).
Le "team" des *Runaways*, Sean McKeever et Takeshi Miyazawa se reforme ainsi pour l'occasion. En face, chez DC, on ne dit rien, mais dans l'année, de nombreux projets vont fleurir.

Le manga serait-il le sésame pour reconquérir les moins de 30 ans ? Pas uniquement, mais dans sa nécessaire restructuration, l'industrie des comics ne peut se permettre de négliger aucune piste.

...-Jane obtient, plus de trente ans après sa première ...ition, une série. Un look à mi-chemin entre les ...pas et l'actrice Kirsten Dunst.

Glen Murakami : Trafics d'influences

"Quoi ?!? Un animateur dans Comic Box ? Mais vous êtes hors-sujet !". Eh non, amis lecteurs. Car aujourd'hui, les comics ne sont qu'une partie d'un univers plus large, le divertissement. À ce titre, Glen Murakami représente bien ces créateurs qui "japanisent" nos comics. Co-créateur de la série animée Teen Titans qui déferle actuellement sur les chaînes françaises (France 3 et Cartoon Network), on peut dire qu'il est celui qui a "japanisé" les Teen Titans et permis l'avènement du nouveau Batman. À table...

Comic Box : Comment avez-vous atterri sur la série animée des Jeunes Titans ?

Glen Murakami : Sam (patron de Cartoon Network USA) voulait développer les *Teen Titans*, je crois même qu'il avait déjà commencé à travailler sur le projet au moment où je suis arrivé. Moi, je travaillais sur la *Ligue des Justiciers* à ce moment-là. Il m'a demandé de jeter un œil sur le projet parce qu'il voulait un look différent pour les Titans. Différent des autres séries de super-héros produites jusque-là chez Warner Bros. J'ai tout de suite su ce que j'allais faire de cette équipe. On est allé aussi loin que possible dans la direction opposée de ce qu'avait fait Bruce Timm sur *la Ligue*, *Batman* et *Superman*. Le ton de la série devait être plus léger et cette nouvelle approche graphique correspondait bien au concept. J'aime cette orientation.

CB : Parce que vous avez aussi de nombreux adultes fans de la série animée de Batman...

GM : Quand nous avons fait *Batman*, en 1991, personne ne faisait ce type d'animation. On a eu la même approche avec les *Teen Titans*. A partir de *Batman*, toutes les séries animées à la télévision ont pris un ton plus sombre, avec des scénarios plus complexes, plus aboutis. Sur les *Titans*, on a cherché justement à jouer l'antithèse, à être plus léger. Mais pas aussi bouffon que dans le Batman des années 60 avec Adam West... ce n'est pas *Super-Friends* non plus. On a gardé l'essence des personnages de DC Comics et retaillé le concept de manière à le rendre dynamique, accessible et drôle. On essaie de toute façon de proposer des séries pour toute la famille. *Teen Titans* ou *Justice League* font partie des icônes de la pop-culture américaine donc il est assez logique

que les parents les regardent aujourd'hui avec leurs enfants.

CB : Combien de temps s'est écoulé entre le projet et la diffusion de la série aux USA ?

GM : Ça a été plutôt vite... Moins d'un an je crois. On a développé le concept en trois mois. Le fait d'avoir choisi un style "anime" (à la japonaise-ndlr), nous a fait gagné beaucoup de temps car le style est plus lisse que dans l'animation traditionnelle américaine. En même temps que je bossais sur *Batman* et *Superman*, j'ingurgitais de plus en plus de dessins animés japonais, des OAV, etc. J'ai réalisé qu'il y avait une synthèse à faire entre le style dynamique des productions nipponnes et la qualité de la production américaine. Personne n'avait jamais vraiment tenté de marier les genres, les super-héros occidentaux et les mangas, du moins à l'écran. Le timing était assez proche de la perfection, sachant [illegible]mense succès des mangas aux Etats-Unis [illegible]e moment. Et puis, j'ai grandi en regardant [illegible]s trucs comme *Speed Racer*, la Force G (*la Bataille des Planètes*)... alors, oui, *Teen Titans* [illegible] un peu la synthèse de tout ce que j'ai avalé [illegible]uis que je regarde la télé !

CB : Comment avez-vous choisi les personnages parmi les nombreux Titans de la BD ?

GM : Les personnages étaient à l'origine des "sidekicks" de la *Justice League* : Robin, Wonder [illegible] Speedy. Puis dans les années 80, ils ont [illegible]é reinventés et de nouveaux personnages [illegible]omme Cyborg et Raven sont apparu. Sam et [illegible] avons grandi en lisant cette version donc [illegible]our nous, ce sont eux les "vrais" *Teen Titans*. [illegible]s n'ont pas de relation filiale avec une autre [illegible]e. Ils sont devenu des icônes à leur tour. [illegible]our choisir, nous avons décidé de prendre [illegible] personnages complémentaires. Cyborg [illegible]eprésente la force, c'est l'homme-robot. Raven [illegible] a jeune sorcière. Changelin est le polymorphe verdâtre, etc. En choisissant ces personnages on s'est dit qu'ils représentaient chacun un élément auquel les spectateurs peuvent s'identifier.

CB : C'est pour ça que vous avez écarté Kid Flash et Wonder Girl ?

GM : Justement. Pour éviter la confusion avec *Justice League* et bien montrer que ce n'est pas une JLA junior. On a préféré choisir 5 personnages seulement et prendre le temps de les développer à fond plutôt que de multiplier les héros et qu'ils soient montrés de manière simplistes.

CB : Comment travaillez-vous avec les scénaristes ?

GM : Humm. Ce qu'on a surtout cherché à faire avec les *Titans*, c'était d'avoir des aventures qui plaisent aux Kids. Que les Titans aient des problèmes auxquels les enfants et les ados peuvent s'identifier. Avec Batman, les histoires étaient à propos de ce millionnaire qu'est Bruce Wayne qui devient justicier et qui arrête des voleurs qui braquent des banques. C'était cool, mais aucun enfant ne pouvait se prendre pour Batman. Quel enfant est milliardaire ? Quel enfant arrête des casseurs ? Les enfants ne comprennent pas toujours l'enjeu lorsqu'on vole un rayon laser ! (rires). On voulait que les Titans aient les problèmes de leur âge. C'est pourquoi on a décidé de laisser de côté les identités secrètes. Ç'aurait été trop complexe d'avoir des personnages avec deux noms, etc. Ici, tout est simple. On rentre dans l'action et hop. Si vous êtes un enfant et que vous voulez être un super-héros, vous ne voulez pas vous arrêter d'être un super-héros. Vous êtes d'attaque 24h/24 ! (rires) Ce n'est pas un show sur les bons ou les mauvais mais sur des super-héros qui sont encore adolescents.

CB : Comment cela se passe-t-il avec DC Comics ? Vous gérez cela sans problèmes ? Ils vous laissent faire avec les personnages ou sont plutôt sur votre dos ?

GM : Oh, (rires) on a quelqu'un qui n'est là que pour ça...

CB : Paul Levitz ? (le patron de DC-ndlr)

GM : Non, pas en personne, mais un de ses fidèles oui. Vous savez, ça fait partie du rituel. On a l'habitude des contraintes. Et quand ce n'est pas DC, c'est le diffuseur, la chaîne de télévision, qui nous réclame de changer telle ou telle chose. C'est une négociation. En un sens, ça nous oblige à être plus créatifs. Les Titans sont des personnages qui existent chez DC depuis plus de trente ans. Des générations ont grandi avec eux. On prend ça avec sérieux. On doit prendre certaines libertés parce que c'est de la télé et qu'on a des consignes en matière d'audience, mais on essaie de respecter l'essence des personnages, les créateurs des personnages qui auraient leur mot à dire, etc. Marv Wolfman, par exemple, le co-créateur des New Teen Titans dans les années 1970 est venu ici nous donner son point de vue (il a aussi écrit un des épisodes de la première saison, avec Aqualad-ndlr). Il nous a dit *"Écoutez les gars, je comprend ce que vous faites. Si j'avais été à votre place, si j'avais dû refaire les Teen Titans aujourd'hui, je les aurais sans doute fait différemment d'il y a vingt ans"*. La bénédiction de Marv comptait beaucoup pour nous. C'est un peu la même chose avec Batman. Lorsque nous avons réalisé la première série animée en 1991, personne ne traitait Batman de cette manière à l'époque. J'ai appris en travaillant avec Bruce Timm sur Batman, qu'il y avait quarante ou soixante ans de continuité et qu'au lieu de tout mettre à la poubelle pour faire quelque chose de neuf, il valait bien mieux tout mettre sur une table, étaler les histoires et prendre les meilleures d'entre elles... et les plus adaptables, car nous n'avons que 20 minutes par épisode ! Au début, ça faisait un peu bizarre. Je prenais les person-

nages d'une part et les histoires d'autre part, comme avec l'épisode ou Starfire retrouve sa sœur Blackfire. Cette saga a duré, je crois, un an dans le comic-book. On a dû la condenser en 22 minutes. L'autre jour, je suis tombé sur un fan de la série originale qui m'a complimenté sur le traitement de l'épisode. Mais en vérité, si je lui avais demandé son avis avant de démarrer la production, il aurait été contre ! Il aurait craint qu'on se moque des personnage. Dans le cas de cette saga particulière, on a évacué le côté space-opera pour recentrer l'histoire sur les différences entre les deux sœurs. C'est ce qui nous a semblé plus important qu'une grosse bataille spatiale. Pour résumer, nous avons un profond respect pour les personnages de DC, nous sommes des fans. Cet endroit grouille de fans de comics en fait. (rires)

CB : Et vous ne croyez pas que le côté comique risque de dérouter les habitués ?
GM : Jusqu'à une certaine époque, à chaque fois qu'un groupe de super-héros aparaissait et faisait des blagues, c'était une parodie. Quand j'étais petit, je détestais la série Batman des années 60 à cause de ça. Je ne reconnaissais pas le Batman des comics. Je ne comprenais rien. Je pense savoir jusqu'où on peut aller dans la comédie avec ces personnages. On a des garde-fous partout, on peut difficilement se planter. Et quand on nous demande des modifications, on ne le prend pas mal, parce qu'on se dit que ça rendra la série meilleure.

CB : comment se fait-il que Warner animation soient les rois de l'animation à la télévision et n'arrivent pas à s'imposer sur grand écran ?
GM : On a déjà fait des long-métrages mais la télé est un univers plus intéressant. Plus dynamique aussi. On ne se verrait pas passer deux ans sur un seul projet. Ici, tout est plus rapide, on est plus créatifs et on a une liberté inouïe ! Depuis qu'on a lancé *Batman*, on ne s'est jamais dit qu'on faisait simplement des dessins animés. On en fait des mini-films, des mini-comics.

Propos recueillis par
Lise Benkemoun et Fabrice Sapolsky

Jeff Matsuda A OSÉ !

(mais pourquoi pas après tout ?)

Jeff Matsuda n'est pas un inconnu. Dans les années 1990, il s'est fait remarquer chez Marvel en dessinant X-Factor, Kaboom ou Wolverine. Mais depuis 1999... plus de nouvelles. Enfin presque. Car le revoilà aujourd'hui au poste de directeur artistique sur la nouvelle série animée de Warner : "The Batman". Une version taillée pour le XXIème siècle : rétro et influencée par la japanimation.

Comic Box : Pour les lecteurs qui ont perdu votre trace depuis vos derniers comics, qu'avez-vous fait depuis ?
Jeff Matsuda : J'ai bossé avec Dark Horse sur des épisodes de *Buffy* un moment. Il y a trois ans environ, un copain m'a appelé pour me dire que je devrais proposer des designs pour la série animée de Jackie Chan chez Columbia. C'est ce que j'ai fait et je ne m'attendais pas à décrocher le job.
Ils ont aimé mes premiers designs alors ils m'en ont demandé d'autres, puis d'autres... C'était assez étrange. À la fin, on m'a convoqué, j'étais dans une salle avec un autre artiste et après avoir regardé nos dessins ils m'ont dit : "Ok, c'est vous !".
Je n'aurais pas aimé être l'autre artiste ce jour là !

CB : Et pour Batman, ça a été aussi étrange ?
JM : En fait non. Sam Register de Cartoon Network avait vu mon travail sur Jackie Chan. On a discuté du projet, l'instant d'après je faisais les premiers croquis et... maintenant, je suis ici à superviser la production. Ça a été assez vite. Je me rappelle avoir dit à ma femme : "Tu sais je vais peut-être faire Batman". Et la semaine suivante... J'étais au travail.

CB : Ne croyez-vous pas que les gens vont être désorientés par le nouveau style de votre Batman ?
JM : Ça se pourrait. Mais je crois qu'il y a une nouvelle génération de téléspectateurs qui n'ont pas vu les premiers Batman de 1991. Ce que fait Bruce [Timm] est superbe, mais je crois qu'il y a la place pour plusieurs incarnations de Batman à la télévision. Quand ils verront le show, les gens verront pourquoi nous avons choisi cette approche. Je suis très intéressé par l'avis des autres, on explore un territoire totalement inconnu avec cette série. Comment l'avez-vous trouvé ?

CB : Je n'en ai pas vu beaucoup, mais j'ai trouvé ça "terrible"!
JM : Ah, c'est si mauvais ?

CB : Non, en français, "terrible" signifie aussi "extra" ?
JM : Hmm... Très intéressant. En anglais aussi on utilise ce genre de gimmick. Ici quand on dit "it's sick" (c'est malade), c'est un compliment ! (rires).

CB : De toute évidence, vous avez amalgamé un tas de Bat-références dans "The Batman" : la typo du titre ou l'ovale jaune dans le logo rappellent la série télévisée des années 1960. Qu'avez-vous pris et pourquoi ?
JM : Pour beaucoup, les aspects rétro sont du fait de Sam Register. Il est un grand fan du Batman "old school" comme moi. La version actuelle de Batman est plutôt sérieuse est sombre, encore influencée par *Dark Knight*. Tout est gris et noir. On voulait vraiment être différents alors on a repris les tons et les couleurs des années 60-70. On pensait

... c'était un paramètre intéressant pour ... ger de la personnalité à la série. Je trouve ... ol. Batman revient vers ses racines. ... est plus près de Bob Kane que de Frank ... er. Avec la dynamique en plus. Ce ne sera ... Batman contre le piano hanté. C'est mod- ... et les vilains sont effrayants. Je trouve ... eurs que notre Joker est le plus effrayant ... jamais ait été montré. On lui a collé une voix grave. C'est vraiment un personnage que je n'aimerais pas croiser dans la rue.

CB : Dans les Teen Titans, Glen Murakami a utilisé beaucoup de références venant des comics, et vous ?
JM : Batman se comporte de manière très similaire à la version comics. Pour les vilains, ils sont plus colorés, mais ce sont à peu près les mêmes personnages. Je suis un dessinateur de comics, je les respecte, je n'aurais jamais transformé le Joker en femme ! Pour le Riddler, on a changé la couleur et supprimé ses muscles. On s'est dit qu'il n'en avait pas besoin, vu qu'il base son talent sur sa matière grise. En animation, la silhouette est très importante. C'est la façon qu'ont les personnages de bouger à l'écran qui les rendra crédibles ou non. On n'a pas ce souci dans les comics.

CB : Quand avez-vous décidé de changer de style et d'opter pour un look de dessin animé japonais ?
JM : Quand j'ai commencé dans les comics, j'étais jeune, je n'avais pas 20 ans. À l'époque, la mode c'était les gars d'Image : Jim Lee, Rob [Liefeld], Silvestri, etc. J'ai été influencé par ces gens là. Mais à mesure que j'avançais, j'ai ouvert le champ de mes influences à des gens comme Michael Golden ou les Japonais. L'animation s'est présentée par hasard. Mais j'ai appris à composer avec les contraintes du genre. Ici, contrairement aux comics, les personnages peuvent avoir des morphologies différentes. Le postier ou le laitier n'ont pas forcément des muscles ! (rires)

CB : Reviendriez-vous aux comics pour une série ou, pourquoi pas une aventure de Batman tirée de votre série animée ?
JM : En ce moment, je travaille sur les couvertures du nouveau comic-book que DC réalise pour coïncider avec la série TV. Ça s'appellera, *"The Batman Strikes!"*. J'adorerais faire les intérieurs également mais c'est physiquement impossible avec tout le travail sur le show télé. Est-ce que j'aimerais revenir vers les comics ? Oui. Absolument. Je devais dessiner une aventure d'Hellboy mais j'ai dû décliner faute de temps, c'est un crève-cœur !

CB : Sur votre site il y a aussi des designs de Spider-Man, d'où viennent-ils ?
JM : J'avais fait des propositions quand j'étais chez Columbia pour une série animée. Ils ont été rejetés car ils ont choisi de faire la série en 3D, mais ça rend plutôt bien.

CB : Parlez-nous de la première saison de "The Batman". À quoi doit-on s'attendre ?
JM : C'est différent et excitant. Batman a une vingtaine d'années et rencontre ses ennemis pour la première fois. Il est au top de sa condition physique mais n'est pas encore le meilleur détective du monde. Il fait des erreurs. On s'est concentré sur lui et Bruce Wayne, il n'a pas de sidekicks. Bruce Wayne est d'aillleurs très important. Comme dans la première série de Bruce Timm. On a équilibré le rapport entre le héros et son alter-ego. Et il n'y a pas de différences entre Wayne et Batman. Qu'il ait son costume ou pas, il agit de la même manière.

CB : Et le Batwave, c'est un nouveau gadget ?
JM : C'est plutôt une télécommande universelle pour tous les autres gadgets. Les gadgets communiquent entre eux, un peu comme avec le Bluetooth ou le Wi-fi d'aujourd'hui. Batman commande tout de sa ceinture, Alfred, par exemple n'a pas besoin de lui amener la Batmobile, elle vient toute seule. Ce n'est pas une technologie irréaliste, c'était le but. Il n'était pas question de technologie extra-terrestre ou autre, il fallait que ce soit possible dans le monde réel. Réaliste, c'est le maître mot de cette série. J'ai vraiement hate que vous puissiez la découvrir.

CB : Nous aussi !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Le règne des Scarabées

Shang-Chi, Iron Fist, les Sons of The Tiger, Karate Kid... les super-héros pratiquant les arts martiaux sont légion. On le comprend d'autant mieux que ces dernières années la pratique de ces disciplines s'est beaucoup répandue en Occident. Ajoutez à ça que les comics américains, en mal de lecteurs, ne cachent plus qu'ils veulent aussi attirer le lectorat des manga ! Et la ressortie actuelle d'Iron Fist chez Marvel n'est plus vraiment une surprise. Pour autant ce retour (conjugué à celui de Richard Dragon, personnage équivalent chez DC) n'est que le dernier rebondissement dans l'histoire de la représentation des sports de combats orientaux. Une histoire qui n'a pas attendu la vague Manga pour commencer..

C'est dans les années 1970 que les super-héros judokas, karatékas et autres explosent vraiment sur la scène des comic-books. Fort de la mode provoquée par les films de Bruce Lee et les premières apparitions de Chuck Norris (Aïe !) Marvel leur consacre alors un magazine noir Et blanc, *Deadly Hands of Kung-Fu*. Il fut le lieu de naissance de la plupart des personnages "martiaux" de la firme : comme les Sons of The Tiger (un club très politiquement correct comprenant un américain blanc, un noir et un autre d'origine chinoise) puis leur séquelle, le White Tiger (un portoricain récupérant les amulettes des trois héros précédents se transforme instantanément en as des arts martiaux). Et enfin de Shang-Chi, le Maître du Kung-Fu. Annoncé, au début, comme une sorte de suite du roman Fu Manchu (Shang-Chi est le fils du docteur malfaisant) ce comiccache mal le fait qu'il n'est ni plus ni moins que la transposition dessinée de Bruce Lee... Pour parfaire cela, Iron Fist débute dans *Marvel Première* avant d'avoir lui aussi sa propre série. Sorte de version super-héroïque du feuilleton *Kung-Fu* où officiait David Carradine, *Iron Fist* raconte l'histoire d'un homme élevé dans la cité mythique de Kun'Lun, où il a appris à se battre avant de s'emparer de la "marque du dragon", un tatouage mystique qui lui donne le pouvoir de transformer son poing en une masse de métal. Habitué à Kun'Lun, Iron Fist arrive aux USA où il traque les assassins de ses parents, sans oublier autant que possible de s'étonner des particularités américaines. Du côté de chez DC on n'est pas en reste (bien que les séries aient moins marqué en France), avec une série intitulée *Karaté Kid* (rien à voir avec le film du même nom, tourné bien plus tard) qui met en scène un membre de la Légion des Super-Héros expert, en karaté. L'éditeur sort aussi la série *Richard Dragon* (sur lesquels ont œuvrés occasionnellement Jack Kirby et Wally Wood). Bien qu'elle n'ait qu'un succès modeste, elle sera déterminante pour la représentation de cette forme de combat. Richard Dragon est d'abord plus réaliste que ses collègues. Il n'est pas le fils de Fu Manchu, n'a pas de poing de fer, pas d'amulette de puissance... Il n'est que le très humain maître des arts martiaux pour l'univers DC. Chez Charlton, un éditeur mineur, on sort dans le même temps deux séries liées :

...g et *House Of Yang*. Dans la première, *Yang*, ...champion de kung-fu chinois du dix-neuvième ...le, est envoyé comme esclave en Amérique ...aussi le rapprochement avec le feuilleton ...g-Fu est évident) tandis que dans *House of ...g* son cousin défend l'honneur de la famille, ...un furieux air de Bruce Lee. Mais la mode ...ms de Kung-Fu s'arrêtant, tous ces titres ...balayés. *Iron Fist* ne doit sa survie qu'au ...être devenu un super-héros à part entière, ...à un autre personnage dans *Power ... Iron Fist*. Shang-Chi, quant à lui, durera ...sque dans les années 80 avant d'être renvoyé ...es limbes.

...r DC aussi, c'est le grand ménage, mais ...rêt de la série *Richard Dragon* va nour... autres représentants des arts martiaux. ...tuce consiste alors à mettre hors course ...agon (devenu handicapé il est cloué dans un ...uteuil roulant) tandis que ses personnages ...condaires migrent dans d'autres séries. Le ...nde Tiger, ami du héros, devient un pilier ... *Suicide Squad*. Lady Shiva, elle aussi issue ... magazine Richard Dragon, s'impose ...me l'assassin suprême, imbat... ...e, chez DC et son appa... ...n devient une visite ...ue pour tous ...s héros athlétiques ...e DC (The Question, ...man, Batgirl, Birds of Prey)... ...endant ce temps, Dragon, à la base ...a mythologie "martiale" de DC, ...rd le rôle d'une sorte de "sen... ...maître) qui, s'il a pu battre Shiva, ...est encore plus "sanctifié".

Seconde Vague

...fait, le flambeau asiatique est ral... ...e assez vite sous l'influence des travaux ...pionisants" de Frank Miller. Dans *Daredevil*, ... dans la mini-série *Wolverine*, il repopular... ...e cliché de la secte orientale (la Main, qui ...echo aux sectes utilisés par Fu Manchu ... *Master of Kung-Fu*) et invente au héros ...ancienne petite amie qui, bien que grecque, ... un ninja déchu : Elektra. Miller participera ...alement au design de Katana, une héroïne ...que de DC. Dans son sillage, ils seront ...coup à utiliser des hordes de ninjas défer... ...sur les toits de new-york. Mais ces person... ...sont plus des pratiquants du combat au ... que de vrais experts du combat à main ... Symbole de cette seconde vague, Psylocke, ...mme des X-Men qui n'était au départ qu'une ...athe anglaise au caractère effacé, et qui sera transformée du jour au lendemain en copie d'Elektra par Chris Claremont et Jim Lee... Lee préfigure d'ailleurs là ce que sera la philosophie d'Image quelques mois plus tard, où les ninjas en tout genre ("normaux" ou "cyborgs") se multiplieront (par exemple Tora No Shi dans *Witchblade*). Dans les petits labels, les filles spirituelles d'Elektra vont pulluler, de Kabuki à Shi . Plus récemment encore, Crossgen a continué dans la même veine à travers deux séries plus mystiques, *Way of The Rat* et *The Path* (pour un éventail plus détaillé des personnages "japanisés", se reporter à *Comic Box Hors-Série #5*). En fait, des années 70 à maintenant, les arts martiaux n'ont jamais été vraiment absents des pages des comics...

Pourtant, la route fut parfois rocailleuse. Les arts martiaux furent le premier élément oriental "positif" apparu dans les comics. Il convient de préciser que dans les premières années des comic-books, tout ce qui était asiatique n'était pas vraiment sympathique...

Par exemple à l'origine, en 1925, les ennemis du futuriste Buck Rogers étaient des mandarins. L'adversaire de Flash Gordon, l'extra-terrestre Ming était lui aussi asiatisé au maximum... et ainsi de suite. La BD américaine avait peur de l'Est et ce n'est pas l'attaque japonaise à Pearl Harbor, quelques années plus tard, qui allait la faire changer d'avis !

Lors de l'âge d'or des comics, on n'avait donc pas droit à des héros asiatiques, mais uniquement à des envahisseurs cruels au faciès caricatural. La seule exception du moment c'était "Chop Chop", le cuistot cantonais et idiot des Blackhawks. Cela ne veut pas dire pour autant qu'on ne parlait pas des arts martiaux. Mais au début, c'est essentiellement sous la forme de sports "ennemis" qu'ils firent leur apparition. Parfois, un machiavélique saboteur japonais essayait de "tricher" dans un combat en recourant à ces disciplines. Hélas il s'apercevait bien vite que celui qu'il avait essayé de piéger, que ce soit Captain America ou Batman, était lui aussi expert en la matière. Car, bien qu'on ne les voit jamais s'entraîner à la pratique des arts martiaux, les héros américains "athlétiques" de

En haut: JudoMaster, le spécialiste des arts martiaux selon Charlton Comics.

Ci-dessus: Richard Dragon, un héros du Kung-Fu se voulant réaliste (et blanc [sic]...) et qui après coup est devenu déterminant pour les autres séries de DC.

Au centre : Iron-Fist, version Kevin Lau, à paraître en France en 2005.

Richard Dragon version 2004 par Scott McDaniel (déjà lu sur Nightwing, Batman et Daredevil).

l'époque (à la différence d'un Superman qui, de par sa force, n'a pas besoin de "s'abaisser" à ces pratiques) étaient déjà maîtres de toutes les formes de combat. Ils ne recouraient au judo, au karaté ou encore au ju-jitsu que quand le "vil asiatique de service" les y forçait, préférant la plupart du temps des pratiques bien américaines, comme le coup de poing à la John Wayne ! En fait, les comics voient les arts martiaux comme une arme de faible, un sale coup que va utiliser l'ennemi japonais. Et le héros américain, maître en toute situation, est prêt à riposter, bien qu'il préfère éviter ces sports étrangers, qui ne reposent pas sur la force seule mais mettent en évidence l'agilité et la rapidité. Dans un premier temps c'est une question d'âge qui intervient, celui des auteurs. Car au début des années 40, les principaux scénaristes et dessinateurs des comics n'avaient pas 20 ans. Issus de familles pauvres, ils avaient souvent interrompus leurs études pour se lancer dans des petits boulots avant d'arriver dans la BD. Comment leur demander de représenter de manière précise des mouvements de karaté ? Une discipline qu'ils ne connaissaient pas ! D'autant plus, évidemment, qu'aucun auteur majeur de l'époque n'était d'origine asiatique.

Héros Zen

D'abord considérés comme des sports de "lâches", les arts martiaux retrouveront quelques qualités par la suite. Car, si les héros ne vont pas le pratiquer, certains personnages vont pouvoir s'en faire les porte-paroles. C'est le cas des "faibles" femmes. Dès les années 40, plusieurs allusions expliquent que les héroïnes athlétiques du moment (Black Cat, Phantom Girl ou encore Miss Victory) sont expertes en jiu-jitsu. Cette distinction permet ainsi de comprendre, dans le contexte de la série, comment une femme peut arriver à vaincre plusieurs hommes d'un coup (alors que, de manière misogyne, la question n'est que rarement soulevée quand il s'agit d'un héros masculin !). Vers 1948, alors que la guerre était passée et que Superman fêtait ses dix ans, la donne était toute autre. Les auteurs avaient pris de la bouteille, appris leur métier sur le tas et, à la recherche de nouveautés, ils étaient friands d'astuces pour distinguer chaque nouvelle série. Ajoutons qu'à l'époque, les super-héros, souvent trop associés à une guerre maintenant terminée, accusaient un recul en terme de ventes. Les éditeurs, qui constataient en revanche l'envol de "comics de filles" (l'équivalent en BD des romans photos), eurent l'idée d'un croisement des deux, en créant plusieurs séries de super-héroïnes. D'où une nouvelle génération de femmes masquées se substituant aux héros en place : Golden Girl (partenaire de Captain America), Sun Girl (alliée occasionnelle de Human Torch) mais surtout Black Canary sont ainsi des "filles" élevées au même rang que des héros masculins... grâce aux arts martiaux. Bien souvent la référence aux sports de combat orientaux n'est que superficielle. Glissé dans la conversation de l'héroïne, ce qu'est qu'un deux ex-machina pour expliquer qu'elle soit experte en bagarre. Le dessinateur n'a quand à lui bien souvent aucune idée de ce à quoi ressemble la discipline évoquée et se contente au mieux de miner la chorégraphie des combats habituels.

Cette première percée des arts martiaux sera de courte durée. D'abord parce que le genre super-héroïque continue de piquer du nez et que les éditeurs se réfugient alors dans les BD de guerre (où l'on tire à coup de fusil, sans avoir besoin de combat rapproché). Ou dans les comics à l'eau de rose (et là, sauf perte d'esprit des auteurs, il n'y a nul besoin d'arts martiaux). Ensuite parce qu'avec des événements historiques comme la guerre de Corée, la BD américaine va vite retrouver ses vieux réflexes de phobie anti-asiatique. De la même manière que dans les années 40, le Daredevil de l'époque avait eu pour ennemi The Claw (un japonais géant monstrueux) et que Captain America avait combattu (entre autres) The Fang, on assiste ainsi à l'apparition de *Yellow Claw*, une série dessinée par Jack Kirby mettant en scène... Un monstrueux génie chinois. Et puis, les années 50 étant aussi le théâtre du Comics Code Authority, la structure d'auto-régulation mise en place par les éditeurs américains, interdit des combats trop brutaux. Ainsi pendant des années Batman va lutter contre des extra-terrestres ridicules, à coups de Batarang contre des lasers roses ! Mais surtout pas de coups de poing. On comprend bien que des prises de judo soient encore moins d'actualité. Le combat en tant que tel ne revient que dans les années 60, sous la poussée des nouveaux personnages de Marvel, comme Hulk ou la Chose. Entre-temps Black Canary a refait surface mais

…est devenu qu'un personnage secondaire de …e Justice Society, qui n'a même pas sa propre …érie. Le flambeau des arts martiaux passe donc …ez deux autres éditeurs. Du côté d'Archie …omics, par exemple. Plusieurs héros masqués …ayant pas de pouvoirs particuliers (comme …e Black Hood) et les arts martiaux vont ainsi …e distinguer. L'éditeur …e jusqu'à publier en …nexe des épisodes …s "trucs" du Black …ood, de vrais mouve…ents d'arts martiaux. …a même époque, le …sponsable éditorial de …arlton, Dick Giordano, …de de se débar…sser petit à petit des …per-héros trop criards. …e ne conserver, en …enors de Captain Atom …r quelque sorte le …perman de la firme) …e les héros les plus …a…istes, qui utilisent …t des armes (comme …e Peacemaker) soit …urs dons sportifs (c'est le cas pour Blue …eetle, The Question…). Parmi cette gamme …s terre à terre, rebaptisée "Action Heroes", …eux séries reposent sur les art martiaux. La …remière présente le bien nommé *Judomaster*, …n GI américain judoka, pendant la Seconde …erre Mondiale. La seconde a pour héros le …underbolt, un expert en combat et en disci…ne orientale (A bien des égards, Iron Fist est …ne sorte de copie de ces deux personnages). …us l'effet de feuilletons TV comme *Green …ornet* (où Bruce Lee se fait remarquer en tant …auxiliaire du héros), la porte est désormais …uverte…

…partir de la fin des 60's , Dick Giordano passé …ez DC, y importe une partie de ses idées. …ack Canary arrive ainsi dans les pages de la …A comme membre féminin. Normal, Wonder …oman n'occupe plus ce poste, puisque dans …e propre série elle a perdu ses pouvoirs et …n costume, et est devenue symbole de la …oman's Lib. Sa seule arme désormais ? Les …ts martiaux enseigné par son mentor, Ching ! …a métamorphose de Wonder Woman durera …ulement deux ans mais libère la place pour …ack Canary. Revenue au premier plan, elle a …droit à ses propres aventures. Dans certains …épisodes écrits par Denny O'Neill et dessinés par Alex Toth, des planches entières sont consacrées aux mouvements de la belle pendant les combats, et, enfin avec une volonté de réalisme. Le même Denny O'Neill écrira d'ailleurs quelques mois plus tard les aventures de Richard Dragon…

La boucle est bouclée ! Au terme de cette évolution, les héros habituels n'ont désormais plus peur d'avouer qu'ils pratiquent des arts martiaux. Batman, par exemple, a considérablement étoffé son CV en la matière et les auteurs successifs ont maintenant établi que dès l'âge de 17 ans Bruce Wayne était ceinture noire de karaté, de judo, de jiu-jitsu et d'aikido. Dans ces conditions, une fois cette forme de combat intégrée sans préjugés, il n'est pas étonnant d'en voir revenir aujourd'hui les "maîtres".

Chez Marvel, le retour d'Iron Fist se fait via la volonté d'attirer les lecteurs de manga, en confiant le projet à Kevin Lau (qui a auparavant "manga-isé" Vampirella dans sa série *Vampi)*. Le succès est incertain : dans l'année écoulée les titres se voulant "à tendance manga" de Marvel, comme Sentinel ou Marvel Mangaverse, n'ont pas obtenu le succès escompté. Par contre, de nouvelles séries utilisant des noms connus (comme *New Mutants*) ont eu un succès honorable. De quel côté penchera la balance pour *Iron Fist*, quelque part à la croisée des chemins ? L'avenir proche le dira. Prévu un peu plus tard dans l'année, le retour de *Richard Dragon* (par Chuck Dixon et Scott McDaniel), s'il peut paraître similaire, tient ironiquement d'un mécanisme opposé : là où *Iron Fist* a su rester favori des fans toutes ces années en étant régulièrement actif, *Richard Dragon* est devenu culte en restant dans l'ombre et en se gardant d'intervenir, ne révélant qu'assez récemment qu'il avait fait semblant d'être handicapé…

L'an dernier, nous parlions d'un match *Teen Titans/New Mutants* (qui s'est soldé par la victoire sans appel des Titans, en qualité et en ventes), 2004 sera t-elle le théâtre d'une concurrence *Iron Fist/Richard Dragon* ? Pas forcément. Il faudra que les deux séries ressuscitées composent avec une autre : *Street Fighter* (chez Udon/Devil's Due) qui, depuis l'an dernier, adapte en comic-book les personnages du jeu vidéo (VF à venir en album chez Albin Michel avant l'été). Et avec un succès tout à fait honorable.

Avec trois séries publiées chez des éditeurs différents, la fin 2004 verra plus de projets majeurs liés aux arts martiaux qu'on en a vu depuis trente ans…

Dans la série "apprend les arts martiaux avec tes héros" : à gauche, Black Canary (DC) et à droite Black Hood (Archie Comics). On se passera de commentaires…

La folie Manga

PAR ANTOINE MAUREL

Gunsmith Cats, une des premières séries mangas publiées aux USA par Dark Horse dès 1995.

Outsider sur le marché, ComicsOne propose des BD venues de Hong-Kong et en couleur comme Tigre & Dragon (à gauche) ou Shaolin Soccer...

Tsunami

Il est bien loin, le temps où, pour convaincre les Américains de se laisser tenter par un genre de B.D. différent des comics traditionnels, Frank Miller avait dû produire une série de couvertures alternatives et de préfaces pour l'édition anglaise de *Lone Wolf & Cub*. Aujourd'hui, de tels artifices ne sont plus nécessaires. Ce serait même plutôt l'inverse : la simple mention du mot "manga " permet à tout éditeur d'escompter des résultats plus que satisfaisants. A l'instar de ce qui s'est produit en Europe, le marché de la B.D. asiatique doit beaucoup à l'arrivée des "anime" (dessins animés) japonais Outre-Atlantique. Seulement, alors qu'il nous a fallu une décennie pour que se crée une "génération manga" propice à l'établissement d'un marché pour ce type de B.D. en France, cinq petites années ont suffi aux Etats-Unis pour rattraper leur retard. Les chiffres sont éloquents : les mangas pèsent déjà 100 millions de dollars et les analystes tablent sur une progression annuelle de 85%. Le secteur fonctionne selon une logique exponentielle simple : plus il sort de nouveaux titres, plus ces derniers ont une chance de conquérir de nouveaux lecteurs, dont beaucoup – notamment les jeunes enfants- ne lisaient pas de bande dessinée. Une telle dynamique est possible car le réservoir (la production japonaise) est vaste et fort de 50 ans d'existence. De plus, l'impression en noir et blanc sur un papier de qualité très moyenne, non contente de conférer un aspect "authentique", permet aux éditeurs de tenter des "coups" à faible coût. Enfin, en raison de leur format (similaire à ce qui se fait sous nos latitudes), les mangas permettent de sortir du circuit de distribution des comics, de plus en plus morose, pour aller directement sur celui des TradePaperBacks, bien plus large, rentable et dynamique. Là encore, les chiffres parlent d'eux-mêmes : fin 2003, 19 des 25 TPB les plus vendus étaient des mangas, tels que *Trigun, Kenshin le vagabond* ou *Demon Diary*. Un gâteau copieux qui, logiquement, aiguise l'appétit d'un grand nombre d'éditeurs...

Tout et n'importe quoi

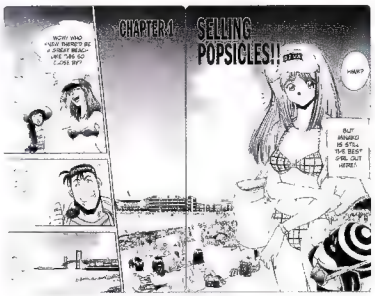
Pourtant, bien peu d'éditeurs mainstream avaient senti le vent tourner. Pour la plupart d'entre eux, l'adaptation à cette nouvelle donne est simplement passée, comme nous l'avons vu, par une "japanisation" de leurs séries traditionnelles, tels que *Marvel Mangaverse* ou *Batman : Child of dreams* de Kia Asamiya. En fait, parmi les éditeurs américains historiquement impliqués dans le Manga, seul Dark Horse a su tirer son épingle du jeu et rafler un certain nombre de licences prestigieuses. Leur catalogue Manga

est aujourd'hui bien fourni et possède un ...éniable aspect "culturel", avec la présence ...e grands classiques comme *Appleseed* ou ...encore bon nombre de séries de Tezuka, le ...ergé japonais" (*Metropolis, Astro Boy, Lost ...orld*, etc.). Le récent rachat de Proteus, studio ... mport/traduction possédant des titres aussi ...tes que *Ghost in the Shell* ou *Akira*, va dans ...e sens. Mais tous sont loin de pouvoir préten...re à la même intégrité culturelle. Le marché ...mpte aujourd'hui une vingtaine d'éditeurs ...e manga. Pour la plupart d'entre eux, en vertu ...u modèle économique précédemment énoncé, ...e mot d'ordre semble être "quantité" ! Ainsi, ...hez Tokyopop, le leader du secteur, des clas... ...ues comme *GTO* ou *Sakura* côtoient sans ...e moindre souci des séries bien plus... dispen...sables, des "ciné manga" (des B.D. fabriquées ...partir de captures d'écran tels que *Spy kids* ..... les *Power Rangers* !) et même, depuis peu, ...es novelisations de manga. Tout est bon pour ...a rentabilité, ainsi que l'avoue Mark Lebowitz, ...e nouveau directeur financier, fraîchement débauché de chez Sony : *"Nous entendons con...solider la mainmise de la société sur le secteur et appliquer notre méthodologie à d'autres ...réneaux"*, c'est-à-dire Hollywood et le juteux ...marché des "anime".

...a plupart des autres éditeurs fonctionnent ...on ce modèle (quelques séries "prestige" pour ...ucher le plus grand nombre et une foule de ...res mineurs pour rassasier les boulimiques ...e manga, une cible identifiée et très rentable), ...s n'ont pas la même manière d'appâter le ...and. Viz Comics a été jusqu'à importer le *Shonen Jump*, le magazine nippon de référence ...a matière. Il ne s'agit évidemment pas d'une ...raduction totale mais d'une sélection pour le ...ns qualitative : *Dragon Ball, Yu-Gi-Oh* et *Les Chevaliers du Zodiaque* y côtoient des val...s montantes telles que *Naruto* ou *Shaman*

Le grand écart : Tokyopop vend, sous le même format et quasiment au même prix des mangas pur jus comme Peach Girl et des captures d'écran cheap comme Bob l'Eponge !

King. Un bon outil de prospection, donc, qui assure une confortable place de challenger à la firme. A l'instar de Tokyopop, Viz entend bien renforcer sa position via la distribution de dessins animés et cherche de nouveaux créneaux, notamment celui des mangas coréens, un format plus proche de la B.D. européenne (grande taille, couleur et sens de lecture occidental). Autre challenger qui commence à faire parler de lui : ComicsOne. Ce petit éditeur s'est penché sur le cas des comics chinois made in Hong-Kong. Avantage : ils sont tout en couleurs et le passage du sens de lecture mandarin au notre se fait sans soucis. Autre atout, les Hong-Kongais font de nombreuses adaptations de leurs films à succès. Ainsi, des longs-métrages comme *Tigre & Dragon, Storm Riders* ou encore *Shaolin Soccer* sont disponibles en BD. Une aubaine !


CHAPTER 1
SELLING POPSICLES!!
WOW! WHO KNEW THERE'D BE A NIGHT BEACH-WIDE FAN SO EARLY IN?
HUH?
BUT ANYWAY, IS STU HERE? BEEN OUT HERE?

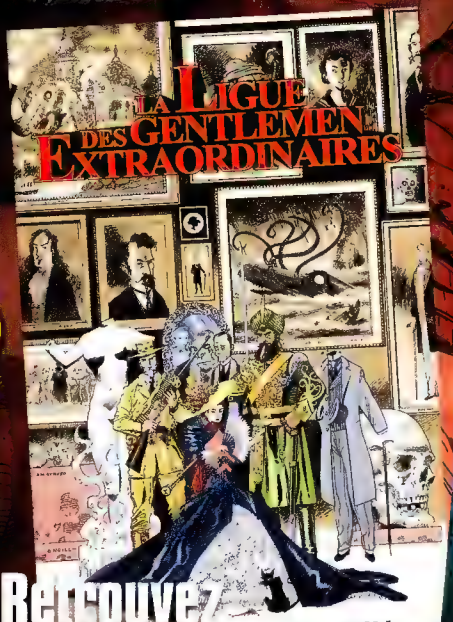
Manger à tous les râteliers

Le comble des mangas aux USA est qu'ils ont décidé de frapper sur tous les fronts au point de faire passer les comics "made in USA" pour un village Gaulois (terrible...). Ainsi, les Tokyopop, Viz et autres CPM Manga sont distribués par les mêmes canaux que leurs homologues yankees, les privant d'une part de marché conséquente. Les comic-shops qui ne vendaient que des produits américains, n'étaient pas mécontents d'avoir la possibilité de commander, via leur distributeur habituel, ces mangas que tout le monde s'arrache. Résultat : une part de marché qui s'accroît de mois en mois. En février 2004, Tokyopop s'adjugeait ainsi la 5ème place au top des éditeurs de BD chez Diamond Comics, leader de la distribution de bandes dessinées sur le marché des boutiques spécialisées. Inouï. Et cette "concurrence" ne serait pas problématique si sur les autres réseaux de distribution (grandes chaînes de librairies, kiosques), les comics ne peinaient à s'imposer depuis des années, alors que les mangas ont fait leur trou en une poignée d'années !

Forts de leur démesure habituelle, les Américains n'auront donc pas mis longtemps à dépasser l'Europe dans l'engouement pour la B.D. asiatique, quitte à sacrifier une certaine recherche de la qualité sur l'autel de la rentabilité immédiate. Il leur reste cependant une belle marge de progression si l'on considère que le secteur pèse plus de 5 milliards de dollars annuels dans l'archipel. Le danger est-il réel pour la création américaine ? Pas vraiment. D'autant qu'à force de sortir des dizaines de titres par mois les éditeurs de mangas commencent déjà à investir dans la création de mangas originaux... faits aux Etats-Unis.

Mais il est tojours possible qu'un de ces jours, la traditionnelle lutte Marvel/DC soit éclipsée par un combat opposant un Viz à un Tokyopop...

L'AVENTURE CONTINUE EN BD!



Festival du film Jules Verne

AWARD DE LA MEILLEURE BD 2004

Retrouvez LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES™ dans la BD culte de l'année!

EDITIONS USA

en vente dans toutes les bonnes librairies.

Mademoiselle Marie

. a des gens qui, allez savoir ourquoi, démarrent dans la vie ec plein de tares. Chez les héros BD, c'est aussi le cas. Dans les mics, le personnage idéal est un per-héros masculin et américain... lors imaginez quelqu'un qui n'ait ucun super-pouvoir, qui soit une emme, française de surcroît, qui réussi l'exploit d'avoir sa propre rie aux Etats-Unis... et même une oupée GI Joe à son effigie ! ussi improbable que cela paraisse, personnage existe.

THAT'S HOW WE ALL LEARNED OF OUR PROMOTIONS...
CONGRATULATIONS, CAPTAIN!
THANK YOU, MARIE!
CAPTAIN CLOUD AND LIEUTENANT STUART WERE TICKLED...
CONGRATULATIONS, LIEUTENANT!
THANKS, MARIE!
BUT THAT FRENCH BABE HAD PUT ME IN THE WORST JAM OF MY LIFE...
CON--
LIEUTENANT! HOW CAN I FACE THE COMBAT-HAPPY JOES OF EASY COMPANY AS A BRAND NEW SHAVETAIL? I'VE GOT TO FIGURE OUT A WAY OF GETTIN' DEMOTED--SO I CAN BE MYSELF AGAIN--SGT. ROCK OF EASY!
The End

Mademoiselle Marie a fait sa première apparition en 1959, dans les pages de *Star Spangled War Stories#84*, chez DC Comics. Remettons les choses dans e contexte : à l'époque, chez le même éditeur, seules Wonder Woman et Loïs Lane, la petite amie de Superman, ont droit à leur propre magazine. Mais DC s'honore d'une branche de titres de guerre où la diversité règne. Au côté des soldats américains, on voit aussi des GI Apaches, noirs, vikings, ect... En fait il n'y avait guère que les femmes qui n'étaient pas représentées. La lacune est donc comblée dans 'été 1959 par Bob Kanigher (scénario) et Jerry Grandenetti (dessin).

Leur création est une sorte de concentré de clichés sur la Résistance. Surnommée "The French Battle Doll" (la poupée de guerre française) , c'est en effet en jupe et avec un béret que Mademoiselle Marie s'en va détruire trains et forces allemandes. Ses aventures se déroulent, vous l'aurez compris, pendant 'Occupation. Marie n'a alors droit qu'à six épisodes dans lesquelles elle tient le premier rôle. Comme nous le disions, il faut dire qu'elle cumule un peu les facteurs "exotiques". Une femme sans super-pouvoirs, dont les aventures se passent en dehors des frontières américaines... Pourtant Marie capte alors assez l'imagination pour que Kanigher (lié de près ou de loin à tout ce que DC peut publier comme titres de guerre à l'époque) la ramène comme personnage secondaire dans plusieurs autres séries. Marie devient ainsi dans les années suivantes le "contact français" (parfois même présentée comme un des leaders de la Résistance) de tous les héros-soldats s'aventurant en France. Elle devient une sorte de girl-friend officieuse du Sergent Rock. Bien qu'il existe entre eux des sentiments, d'autres épisodes se chargeront de montrer aussi que ces deux fortes têtes sont incapables de rester dans la même pièce sans se hurler dessus. C'est le cas dans une aventure commune où Marie vire presque à la super-héroïne : parce qu'elle est en possession d'informations importantes pour les Alliés, elle est en effet forcée d'enfiler une armure (un peu à la Iron Man). Sous le nom de code de Martin, elle est alors promenée par le Sgt. Rock et quelques autres héros américains. Seulement voilà : pour l'avoir escorté, Rock est promu à un autre grade en récompense. Furieux, il se retourne contre elle. Car il veut être Sergent et rien d'autre. Il ne lui reparlera pas tant qu'il n'aura pas trouvé le moyen de se faire rétrograder... Voilà un exemple des relations entre les deux personnages. Ils auront aussi un autre point commun, celui d'être morts sans avoir vu la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Tout comme Rock, tué par la dernière balle tirée avant la Paix, Marie est mortellement blessée dans les derniers jours menant à la libération de la France...

Et pourtant on n'a pas fini d'entendre parler d'elle... Car quelques années plus tard on apprend qu'avant de mourir, elle a eu le temps de donner naissance à une fille. Serait-ce la progéniture du Sgt. Rock ? Et bien non. Julia est la fille d'un autre soldat, anglais, que Marie avait croisé pendant l'Occupation, un certain... Alfred Pennyworth. C'est en effet dans *Detective Comics (#501*, en 1981), que Julia Pennyworth retrouve son père, devenu l'actuel domestique de Batman. Quelque temps personnage secondaire, Julia disparaîtra rétroactivement au moment de Crisis (la saga qui a redéfini l'univers DC dans les années 80). Avec une mère morte pendant la guerre, il devenait en effet de plus en plus difficile d'utiliser Julia, alors qu'elle était censée être trentenaire. Marie, elle, a beau être morte, elle n'en est pas pour autant oubliée. Il y a quelques années, une édition spéciale des GI Joe a eu pour objet le Sergent Rock et sa brigade. Marie, devenue cette fois littéralement "poupée de guerre", figurait en bonne place dans la collection.

Xavier Fournier

MIKE TURNER

SUPERMAN/BATMAN#10-COUVERTURE

"Ce que j'aime dans les couvertures de Superman/Batman c'est montrer les univers de chacun des personnages : Metropolis, Gotham, l'Île paradisiaque et Apokolyps. Ici, dans le bas de l'image, on voit clairement Wonder Woman entraîner les autres Amazones. J'aime beaucoup les tons de couleurs de cette partie du dessin, le soleil. Et j'aime aussi l'intensité du regard de Wonder Woman, le fait qu'elle ait l'air tellement déterminée. Elle est furieuse, mais elle reste digne ! Et dans le fond, on voit les deux garçons qui vont l'aider. Je fais attention à leurs visages par respect pour ces personnages qui existent depuis 60 ans, mais en même temps j'essaye de les dessiner de manière réaliste, de leur trouver de nouvelles poses, de montrer leurs émotions. Le premier a des problèmes familiaux, le second est triste"

ASPEN PRELUDE

"Ce sont trois couvertures en fait, qui ne font qu'un seul et même dessin. Il a servi de poster promo pour ma compagnie, Aspen comics. Heureusement que je l'aime bien car ça m'a pris 8 jours de les dessiner et Peter a mis 2 semaines à le coloriser !!! Ce que j'aime c'est qu'on y voit à la fois des nouveaux personnages et des anciens. Ca montre la nouvelle direction que prend Fathom. Plus Kyoni, à qui nous allons consacrer une mini-série. Un des Blacks, et le dragon, Benoist qui est le grand bonhomme, Sonia à gauche. Malika et Grace qu'on découvre dans le previews. Echo bien sûr, jake. Kor le costaud et Nwell derrière. En fait ça pose notre univers. Même si on n'a pas l'intention de faire beaucoup de crossovers entre ces personnages, c'est bien de les avoir ensemble."

Flash#210
couverture

"Dans cette couverture, on a les plus étranges vilains qui existent, c'est à mon sens ce qui la rend unique et cool ! Je n'avais jamais dessiné un gorille auparavant par exemple, mais ça m'a beaucoup plu ! Le personnage qui fait chut avec le doigt, il paraît qu'il coupe les langues des gens parce qu'ils n'aiment pas le son de leurs voix, beurk, quel dingue ! C'est Geoff Jones qui est un ami à moi qui m'avait demandé de faire une couv de Flash, et finalement j'en ai fait 5 ! Plus une Teen Titans, 6 Superman les 7 couvertures de Identity crisis et probablement d'autres ! En tout cas, dans celle-là, j'aime beaucoup la pose de Flash, et les couleurs de Peter. C'est lui qui a eu l'idée de ces éclairs au milieu et de ces flocons de neige derrière, et je trouve que ça apporte vraiment quelque chose à ce dessin."

MIKE TURNER

Action Comics#812-couverture

"J'ai co-écrit le scénario de cette série avec Joe Kelly et talent Caldwell a dessiné l'intérieur. L'idée, c'était de raconter dans cette couverture que Superman a disparu de Metropolis, et que personne ne sait où il est, alors que lui se croit de retour sur Krypton. En fait, il y a cette fille qui est rentrée dans sa tête et qui cherche à récupérer ses pouvoirs et à lui faire des misères... Bref, il y a cette image un peu fantomatique de lui-même au fond, j'adore ce côté peinture que Peter (Steigerwald) a utilisé pour la couleur. Et tout cela contraste beaucoup avec cette jolie moto rutilante devant ! On a passé longtemps sur la moto, on a des fans ici !"

Les filles et les Comics...

Sojourn, le plus vendu des comics Crossgen (et qui vient pourtant de s'arrêter), mettait une femme aventurière et déterminée au centre de l'action.

...Je t'♥, moi non+.

· d'or

A lez savoir pourquoi, aujourd'hui, la plupart ces gens associent immédiatement les comic-books à de jeunes garçons boutonneux. Avec en plus le sous-entendu que ce "genre de ecture" (souvent jugé d'un œil aussi mauvais que les magazines porno !) ne s'adresse pas aux filles... Pourtant, cela n'a pas toujours été le cas, loin de là ! Alors que le premier strip jamais publié date de 1895 (The yellow kid, apparu dans *The New York World*), dès 1901, on trouve les strips d'une auteur femme, Louise Quarles dans le New York Herald. Et durant les années 20, on compte pléthore de comics dessinés par des femmes. La plus célèbre d entre elles, Nell Brinkley avait débuté dans le métier à l'âge de 16 ans, puis elle avait été repérée par William Randolph Hearst le magnat de la presse qui inspira *Citizen Kane* ! Bien que très classiques, les dessins de Brinkley amenèrent doucement l'image de la femme à passer du statut de poupée de porcelaine à celui de femme active. Les années 40, et particulièrement les années de la Guerre sont, là encore, pleines d'artistes féminines. Logique, les hommes partis au front, il fallait bien remplir les pages de toutes ces joyeuses publications ! Les représentantes du sexe dit faible s'en donnèrent donc à cœur joie, dessinant des filles détectives, espionnes, héroïnes de la jungle et j'en passe, même si elles sont plus ou moins tombées dans l'oubli aujourd'hui. On retiendra cependant la femme aux cheveux rouges, Brenda Starr, créée par Dale Messick, qui dessina son personnage jusqu'en 1979 ! Ou encore *Sheena, la reine de la jungle* (apparue en 1937), sauvant les hommes, accompagné de son assistant ! Et, bien évidemment, la célèbre Loïs Lane, qui apparut aux côtés de Superman dès le premier numéro d'*Action comics* ! (Pour la bonne bouche, elle doit son nom à Lois Amster, une jeune fille dont Jerry Siegel était amoureux dans sa jeunesse) Journaliste farouche, fiancée déterminée, confidente, rivale de Clark et pour finir épouse dévouée, cette brave Loïs assure à tous les postes depuis 60 ans !

ter years

Le mois de décembre 1941 est évidemment à marquer d'une pierre blanche, puisque l'entrée en guerre des USA coïncide avec la création de LA plus grande héroïne de comics jamais créée, Wonder Woman. (Mais pas la première. Elle arrive quelques mois après Miss Victory, Miss America ou encore Miss Fury, dessinée par une femme, Tarpe Mills). Revenons donc à la Belle Amazone, qui ne fut pas, comme on pourrait le croire créée par une femme, mais par le psychologue William Moulton Marston, dans le but de donner un modèle aux petites filles de son pays...

La princesse connut un succès immédiat, bien au-delà des petites filles visées au départ, ouvrant la porte à un paquet d'héroïnes dont les noms se terminaient systématiquement par girl. Sun girl, Moon girl, Bullet girl, Hawkgirl, et, bien entendu, Bat Girl. Leur seul défaut : elles ne sont que des sidekicks, accompagnant le "vrai" héros qui est forcément un homme. Et qui est plus vieux et plus fort qu'elle, puisque son nom à lui se termine par man (et non par boy...). Mary Marvel cependant, apparue en 1942, est une exception, puisqu'en prononçant un simple mot, "Shazam", elle devenait la fille la plus fantastique du monde ! A son crédit d'ailleurs, on l'a vue dans 172 épisodes (si l'on compte sa propre séries et les autres titres "Shazam" de l'époque), ce qui la situe... Juste derrière Wonder Woman ! D'ailleurs, en quelques occasions, Mary est arrivée à détrôner Wonder Woman au niveau des ventes de l'époque. La vraie explosion de super-héroïnes, elle se déroule cependant en 1947, puisqu'on pouvait y lire les aventures de Phantom Lady, Black Cat et Miss Masque.

Phantom Lady, (qui, malgré des tenues proches de la lingerie, se baladait avec des chaussures plates pour mieux combattre ses ennemis !) est un personnage d'autant plus intéressant qu'il a cristallisé les foudres du délirant Dr Frederic Wertham (l'éminence grise du McCarthysme).

Les faits sont là : les filles et les comics ne vivent pas vraiment une histoire d'amour... Pas beaucoup de bonnes héroïnes (en tout cas de celles qui méritent d'avoir leur propre série). Pas beaucoup de lectrices, 10 % à tout casser selon les sondages. Et pas beaucoup de filles travaillant dans les comics, à part à des postes peu reluisants... Comment en est-on arrivé à cette situation déplorable...

Phantom Lady, en 1948

La couverture de *Phantom Lady #17*, en particulier est restée célèbre, car on y voit l'héroïne à moitié nue et attachée, l'exemple parfait du bondage selon Wertham !

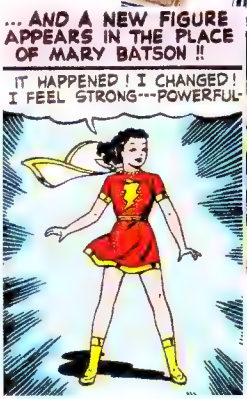
C'est toujours en 1947 que remonte la création d'une autre héroïne qui fait date encore maintenant, Dinah Lance, alias Black Canary. Apparue dans *Flash comics #86*, sous la forme d'un personnage secondaire de Johnny Thunder, une sorte de gangster ambivalente à la Catwoman, elle ne tarde pas à expliquer qu'elle jouait seulement les malhonnêtes pour infiltrer la pègre. Plus compétente que Johnny Thunder, elle ne tarde pas à prendre sa place dans le magazine, à partir de 1948, et aussi à le remplacer dans les rangs de la JSA, éclipsant complétement le héros masculins auquel elle doit son origine..

Adieu, veaux, vaches cochons .

Si les choses avaient donc plutôt bien commencé, elles se gâtèrent assez rapidement... Une fois les hommes revenus du front, et le premier moment de surprise passé, on renvoya les femmes artistes à leurs fourneaux, et leurs héroïnes avec ! Etonnez-vous après que les lectrices soient passés à autre chose... Car si les hommes travaillant dans ce medium sont bien conscients du fait que les jeunes garçons s'identifient en général au héros, il semble avoir totalement oublié que les filles font de même ! Pas d'héroïne à se mettre sous la dent, et hop, les filles se sont tournées vers d'autres media ! Comme, dans le même temps, les portes de cette industrie ne leur semblaient pas grandes ouvertes, elles furent très peu à les pousser ! Et qui dit peu d'artistes filles, dit peu de sons de cloche différents... Et de moins en moins de

séries allant toucher cet "autre" public... Paradoxalement, pourtant, les années 50 ont vu fleurir des dizaines de comics romantiques, tous populaires, y compris chez les filles, mais tous écrits et réalisés par des hommes ! Un comble... Ça et là, on trouve cependant quelques pionnières courageuses comme Ramona Fradon, qui, après avoir débuté chez Stan Lee officia sur *Aquaman* de 1953 à 1960, avant... de s'arrêter pour avoir un bébé ! On ne le dira jamais assez, le congé maternité est le meilleur moyen de se faire virer ! Alors dans un milieu aussi masculin ET aussi speed que les comics, on ne vous fait pas de dessin... On ne vous demande même pas d'arrêter, vous le faites vous-même, pour ne pas gêner la production des bouquins... Les années 50 ne furent décidément pas une bonne période pour la gente féminine des comics !

Le début des années 60 marque pourtant la naissance d'héroïnes très importantes comme Sue (Jane en VF) Storm, la madame des Quatre Fantastiques. Seul bémol, alors que ses camarades ont d'épatants pouvoirs, tout ce qu'elle sait faire, c'est s'inquiéter pour son chéri et se rendre invisible... Pas très utile quand la Terre est en danger, ou alors pas très courageux, c'est au choix ! De toute façon, elle n'était pas là pour plaire aux filles, qui n'étaient déjà plus beaucoup à suivre une quelconque série... On compense un peu avec les premières "bad girls", Catwoman, Star Sapphire ou Black widow, dont nous reparlerons, mais ça n'inverse pas vraiment la tendance... Il faudra attendre les années 70, et l'apparition du féminisme, pour avoir de vraies héroïnes avec des pouvoirs corrects. On pense bien sûr à Storm (Tornade), membre puis leader des X-Men apparue en 1975, qui a l'audace, comme dirait Sammy Davis Jr de cumuler les "handicaps" puisqu'elle est une fille et qu'elle est noire. On peut citer aussi Supergirl (dont le nom fut déposé par DC comics en 1944, alors que la première apparition de Kara, la cousine de Kal El date de 1959 !) et Spider-woman. Ou encore Marvel girl, réincarnée en Phénix, et nettement plus



puissante dans sa version "dark". Quant à Sue Storm, devenue Invisible woman, elle a gagné quelques galons. Désormais, elle ne se contente plus d'être invisible, elle produit des champs de force invisibles pour protéger qui elle veut. On peut le dire, les années 70 ont marqué un tournant majeur pour les héroïnes. De petites amies ou d'assistantes, elles sont devenues de véritables partenaires, des amies, et des membres honorables de groupes comme la Ligue de Justice.

Les années 80 inverseront la tendance, en proposant plutôt de dangereuses femmes fatales comme Malice ou Elektra. Le hic, c'est que ces dernières correspondent plus à des fantasmes masculins qu'à des héroïnes auxquelles les filles s'identifient... Elektra est certes très belle, mais devenir un assassin ninja n'est pas le rêve de beaucoup de jeunes femmes... Pas plus qu'elles ne rêvent de posséder les muscles de She-Hulk... Tant et si bien qu'au début des années 90, on peut dire sans exagérer que les comics étaient devenus un club pour garçons. Un club assez fermé pour ne contenir, en dehors de Wonder Woman et de quelques autres (*Birds of prey, Ghost, Witchblade*), que des potiches, des bad girls du genre de Vampirella et Lady death, et des tonnes de filles dénudées ! On ne vous refait pas le couplet sur la taille des poitrines des héroïnes de Madureira et d'autres. Le

s mple fait d'avoir ainsi leur centre de gravité à un autre endroit que celui des filles normalement constituées devrait tout bonnement les empêcher de marcher ! Mais bon, si encore ces héroïnes servaient de bonnes histoires, bonnes filles, on passerait sur la taille de leurs seins ! Prenez la *Witchblade* de Turner par exemple, on ne peut pas dire qu'elle fut trop habillée... Pourtant, les filles plébiscitaient cette série, appréciant suffisamment le personnage de Sara Pezzini, et les dessins de Turner pour passer sur ses tenues olé olé. Michaël Turner est d'ailleurs avec J. Scott Campbell, le créateur de Danger Girl) un dessinateur que les filles adorent. Ses Fathom sont généralement en très bonne place dans les collections de ces dames. Et on commence même à les voir acheter du Superman/Batman depuis que c'est lui qui en réalise les crayonnés... En dehors de ces quelques artistes (ébiscités) par les filles (ET par les garçons), force est de constater que bien souvent, les filles n'ont pas retenu le nom de ceux qui font les comics. Détail anodin direz-vous ? Pas tout à fait, car, quand une fille a aimé un bouquin d'Alexandre Jardin ou de Marc Levy, elle a tourne le livre qu'elle vient de finir, et se tue généralement vers les autres oeuvres du même auteur. Mais si elle a aimé votre TPB de *Transmetropolitan*, elle ne va pas forcément courir acheter toute la collec' de Warren Ellis. Warren qui déjà ? Bref, en bon passionné de comics que vous êtes, vous avez bien dans votre entourage une damoiselle à "convertir" aux charmes des comics, non ?

Car toutes les filles qui ont eu un frère, un père, ou un petit ami passionné de comics vous le diront, il suffit de s'y mettre ! Pour peu qu'on sache s'y prendre, l'amour des comics se transmet chez les filles aussi fortement qu'un virus ! Il suffit d'un peu de finesse et de patience. Vous ne balanceriez pas du Danielle Steel à votre nouvelle conquête sous prétexte que c'est une fille, non ? Vous essayeriez d'abord de savoir ce qu'elle aime comme genre de livres. Alors faites la même chose avec les comics !

Attention, car en moins de deux, votre nouvelle chérie sera capable d'avoir ingurgité la collection entière de Strange que vous avez péniblement accumulée, de terminer tous les épisodes de Claremont sur les *X-Men* et de vous demander où est la suite de *Martha Washington*, alors qu'elle a déjà lu tout ce qui en a paru !

Car bien souvent, les filles n'ont pas le sens du timing, et l'idée d'attendre patiemment le mois suivant pour avoir la suite de l'histoire les agace prodigieusement ! Qu'à cela ne tienne, orientez vos amies vers les trade paper back et autres recueils de quelques centaines de pages, ça devrait les rassasier.
Le souci, c'est qu'une fille qui lit les comics que VOUS lui prêtez n'est pas encore forcément prête à en acheter... Argh ! Mais avouez que pour une néophyte, il y a des boutiques plus accueillantes et moins ésotériques que les comic-shops... Notre beau pays est un peu épargné, mais les comic-shops US regorgent de vendeurs peu aimables, de rayonnages incompréhensibles, sauf pour les habitués. Et d'affichettes de nymphettes aux larges poitrines, souvent ornées de crucifix qui n'engagent pas tout à fait ces demoiselles...
Avec un peu de chance, on leur indiquera gentiment l'endroit où se trouvent les épisodes de *Buffy* et les shoujo manga, mais si elles demandent Daredevil on leur rira au nez !
Quand on n'ajoute pas une remarque du genre, Vous cherchez des comics pour un enfant de quel âge ? Vous vous êtes perdue? Si vous voulez rire un peu, le site internet de "Friends of Lulu", une association qui promeut le travail des filles dans les comics contient une introduction de Neil Gaiman sur une fille entrant dans un comic-shop proprement hilarante !

VICTIME DE LA MODE

CATWOMAN

DEPUIS SES DÉBUTS DANS LES ANNÉES 40, LA FÉLINE DE GOTHAM CITY A EU DIFFÉRENTS LOOKS REFLÉTANT BIEN L'ÉPOQUE DE LEUR PUBLICATION; DE FEMME-CHAT À ÉGÉRIE DU S.M. FLORILÈGE...

À gauche : la Black Cat du golden age. Ci-contre : Blue Monday, l'hilarante série de Chyna Clugston-Major. Unes des séries de filles les plus réussies.

Les années 90 auront eu un avantage certain : celui de rendre les filles plus combatives. Les portes étant souvent fermées chez les big two (Marvel n'emploie que deux femmes scénaristes sur plus de 20 titres !), nombre d'entre elles se sont lancées dans la production de comics indépendants, comme *Action girl* de Sarah Dyer, *Blue Monday* de Chyna Clugston-Major, et *Artbabe* de Jessica Abel. Un défi difficile, car les comic-shops ne leur font aucun cadeau, ne commandant carrément pas leurs séries ou en si peu d'exemplaires qu'ils ne sont pas visibles...

De nombreux titres Vertigo, créés à la même période que les filles dénudées d'Image ont pourtant dû leur succès au lectorat féminin. De la même façon que des séries comme *Leave it to chance*, *Strangers in Paradise* ou *Kabuki* de David Mack. Sans parler du succès continu de la firme Archie, qui depuis des années vit avec *Sabrina* et *Betty&Veronica* ! Mais tout ceci reste marginal dans un marché où, encore une fois, il y a peu d'intervenants féminins. Les dessinateurs de comics sont presque toujours à la base des petits garçons qui ont bouffé des comics pendant des années. Ce qui arrive beaucoup plus rarement quand on est une fille... Sans compter le fait que les parents de filles sont nettement plus enclins à leur mettre entre les mains les *Powerpuff Girls* que *Batman* ! Allez vous construire une culture comics avec ça !!! De plus, constatant que leurs congénères sont sous représentées dans ce medium, les quelques artistes féminines qui percent ont tendance à mettre en scène...des héroïnes ! D'où, une certaine ghettoïsation, qui n'est bonne pour personne ! Et quand elles s'intéressent aux comics dits mainstream, on les regarde comme des extra-terrestres, ou alors on refuse leur travail. Bien souvent, ce n'est qu'avec un prénom "unisexe" comme Devin Grayson, qu'elles obtiendront du boulot sur une série un peu exposée (*Nightwing* en l'occurrence)... L'éditeur qui les embauche ne sachant pas qu'il a à faire à une femme avant qu'elle ne vienne rendre ses travaux... Pourtant, une fois acceptées, les filles sont très bien traitées. On ne le dit jamais assez, pour peu qu'on comprenne ce qu'ils racontent, les fans de comics sont de galants hommes !

Résumons-nous : les filles ne s'intéressent pas seulement aux comics dits "pour filles" mais aux "bons comics". Et, s'il y a une héroïne pas trop bête dans le bouquin, ça peut aider ! Elles n'aiment pas trop les filles déshabillées, mais bien dessinées et si l'histoire tient la route, elle les supportent. Elles sont un peu paumées dans les comic-shops, mais en les y accompagnant, on résout le problème ! Elles ne sont pas encore beaucoup à travailler dans les comics, mais plus qu'avant et elles s'entraident. Le fait de voir des artistes filles amènent de nouvelles lectrices. Et une fois qu'elles ont commencé, elles ne s'arrêtent plus ! Alors, qu'est-ce vous attendez, au lieu de vous lamenter sur l'avenir de l'industrie, allez donc convaincre trois quatre copines de plonger dans vos *Sandman* ! La moitié de l'humanité en plus comme lecteurs, ça changerait la donne, non ? Et rappelez-vous tous de cette phrase mémorable prononcée par Joey dans *Friends* : *"le seul métier au monde que les filles ne peuvent pas faire, c'est mannequin de pénis..."* D'accord, ça rime avec comics, mais de là à se planter...

Colleen Doran est ce qu'on pourrait appeler une passionaria de la BD féminine. Depuis de nombreuses années, elle a choisi la voie de l'autonomie en créant sa propre série, "A Distant Soil", chez Image Comics. Cela ne l'empêche nullement de participer à d'autres aventures comme le one-shot "Orbiter" avec Warren Ellis, ou encore, d'être une inconditionnelle du "Seigneur des Anneaux". Face à elle, un homme qui a voué toute sa carrière à deux femmes. En effet, Terry Moore conjugue depuis des années sa vie d'artiste avec celles de ses créations, Francine et Katchoo, les héroïnes de "Strangers In Paradise". Nos deux auteurs/artistes ont accepté de débattre de la place des Femmes dans les comics. Magnéto Serge...

Comic Box : Comment êtes-vous entrés dans le monde des comics ?

Colleen Doran : En fait, j'aimais déjà les comics quand j'étais une petite fille. Ma famille habitait une ville et je pouvais aller moi-même dans une boutique qui en vendait. Mais j'étais encore assez jeune lorsque nous avons déménagé dans une zone rurale qui n'avait pas de magasins et, a fortiori, pas de comics. Donc, je n'en ai pas lus pendant des années. Malgré tout, quand j'ai eu environ 12 ans, j'ai eu une pneumonie et j'ai dû rester au lit pendant un certain temps. Un ami de mon père m'a donné une grosse boîte de comics à lire et j'ai adoré ça ! C'était surtout des comics de Super-héros. Cela dit, quand j'était petite, je pensais que je pourrais être animatrice chez Disney ou alors j'aurais dessiné des BD comme Prince Valiant. Mais quand j'ai eu cette boîte de comic-books, j'ai su que c'était ce métier que je voulais faire.

CB : Comment se fait-il qu'il y a si peu de femmes-artistes ?

Terry Moore : Il n'y a pas de réponse catégorique à cette question. Tout ce que je dirais va provoquer des émeutes venant d'un camp ou d'un autre ! Tout ce que je peux dire, c'est que les femmes qui bossent dans les comics sont sensationnelles. J'aimerais vraiment qu'elles soient plus nombreuses.

CD : Je pense qu'il y a une grande variété de facteurs. Je ne peux parler que pour le marché américain, le seul que je connaisse. J'ai souvent pensé au problème. J'ai réalisé qu'il n'y a pas un grand nombre de créatrices de ma génération. Des femmes qui ont environ l'âge de ma mère comme Wendy Pini, Louise Simonson, Trina Robbins, Ramona Fradon ou Marie Severin - il y en a un bon nombre en fait. Quand elles étaient plus jeunes, il y avait beaucoup de comics pour les femmes et les jeunes filles. Des choses très différentes à lire pour

les filles intéressées par le médium. Mais pour ma génération, ce n'est pas vraiment le cas. De mon âge il y a bien Jill Thompson, qui est assez connue, mais ça ne fait pas lourd ! Il n'y avait tout simplement pas beaucoup de comics susceptibles d'intéresser les filles quand on était petites. Chez moi, l'épicerie du coin n'en vendait pas alors que quelques années plus tôt, il y en avait beaucoup. Les seuls endroits où ont pouvait vraiment trouver des comics étaient les boutiques spécialisées, mais les filles y étaient souvent si mal accueillies qu'aucune ne voulait y mettre les pieds. Le seul comic-shop que je connaissais, étant jeune, était si sordide que mon père m'interdisait d'y aller ! Et, bien sûr, l'industrie des comics n'était pas belle à voir lorsque j'ai commencé. C'était peu accueillant à plus d'un titre. On me disait tout le temps que "les filles ne savent pas dessiner les comics" et je me trouvais en face de vieux satires qui ne voulaient vous engager que si vous acceptiez de devenir sa maîtresse. Vraiment dégoûtant ! Il fallait des nerfs d'acier et une grande estime de soi pour survivre à ça. Je connais des tas de femmes qui ont essayé de faire leur trou et qui ont jeté l'éponge, vu comme elles étaient traitées. Les hommes n'ont pas à subir ça, mais ils prétendent que les femmes ne font que se plaindre quand on a l'audace de s'opposer à de tels comportements. Peut-être qu'ils ne se conduiraient pas de manière aussi cavalière si des hommes de 70 ans leur faisaient du gringue ! Si un éditeur n'aime pas le travail d'un homme, il ne l'embauche pas. Mais parfois, des éditeurs faisaient semblant d'être intéressés par votre travail pour mieux vous harceler. Comme j'avais seulement 15 ans quand j'ai débuté dans le métier, c'était un gros problème. Ma mère devait souvent voyager avec moi et m'accompagner lors des réunions de travail. Le business des comics ne paye pas aussi bien que d'autres jobs artistiques. C'est difficile d'y travailler et encore plus pour les femmes. Même si les choses se sont grandement améliorées, ces facteurs peuvent expliquer pourquoi des générations de créatrices potentielles n'ont pas pu obtenir de boulot ou même en garder un.

CB : Voudriez-vous voir plus de filles dessiner, encrer ou coloriser ? Pensez-vous vraiment qu'elles ont une sensibilité artistique différente ?

CD : En fait, je voudrais voir plus de femmes dans tous les domaines, tant qu'elles sont qualifiées pour ces emplois. Je ne crois vraiment pas que les femmes aient des sensibilités différentes des hommes, pour ce qui est de l'artistique. C'est assez facile à analyser, une fois que vous savez que l'artiste est une femme. Mais avant d'en avoir la preuve, ce n'est pas aisé à distinguer. Je ne crois pas aux stéréotypes. Je prends les gens comme des individus distincts. Si le travail est bon, c'est tout ce qui m'intéresse.

TM : J'aimerais aussi voir plus de femmes travailler dans les comics. Je pense qu'elles apporteraient un peu de fraîcheur et de sensibilité dont nous autres, les hommes, avons bien besoin. Vous savez, vous pouvez facilement savoir si un homme a une femme dans sa vie juste en le regardant, ou en observant la déco de sa maison. C'est la même chose dans les comics. Les hommes hétérosexuels décorent copieusement les pages et elles leur ressemblent.

CB : Vous n'avez pas l'impression que l'industrie court après les lectrices ces derniers temps ?

CD : Oui, je dirais même qu'elle déploie plus d'efforts que jamais. On ne peut pas être passé à côté du fait que les manga se vendent incroyablement bien et, en grande partie à des filles. C'est de l'argent comptant pour les éditeurs qui ont terriblement besoin de conquérir de nouveaux lecteurs et de nouveaux revenus. Ils prennent l'argent en compte sérieusement, bien plus sérieusement qu'il ne prennent en considération des notions comme la justice et l'égalité des chances. Mais ce sont des programmes qui prennent des années avant de porter leurs fruits. D'un autre côté, ils ont face à eux un exemple qui prouve que les filles lisent des BD lorsqu'ils sont présentés dans un format et un style qui leur parle.

TM : Pour ma part, je ne crois pas que l'industrie se préoccupe des filles. Ils disent qu'ils le font, de temps en temps, mais les hommes en charge n'ont aucune idée de ce que les femmes veulent et les publications qui voient le jour ne sont que le reflet de ce qui est populaire. L'industrie pense qu'elle touche les lectrices avec des titres comme Wonder Woman et Batgirl. En fait, ils n'en savent fichtre rien !

Dessin promotionnel réalisé par Terry Moore pour la convention d'Atlanta en 2003.

CB : Colleen, avez-vous l'impression d'être une exception ?
CD : Et bien, oui, je suppose. Je pense plutôt que je suis une force de la nature en réalité !

CB : Quel personnage féminin de comics est votre préféré ?
CD : J'ai toujours aimé Lady Oscar de Riyoko Ikeda.
TM : Je ne l'ai pas encore écrit.

CB : Et parmi vos propres créations ?
CD : Définitivement *A Distant Soil*, mais *Orbiter* réalisé avec Warren Ellis était un projet de rêve et j'ai beaucoup d'affection pour celui-ci, à bien des égards. Je pense aussi que *Stealth Tribes* est mon meilleur job.
TM : Le numéro de *Strangers In Paradise* dans lequel Emma meurt.

CB : Pensez-vous que les filles sont uniquement intéressées par des héroïnes féminines ?
CD : Non, absolument pas. Enfant, je n'ai jamais vraiment été attirée par les comics de filles, même si j'ai connu plein de filles qui l'étaient. Les gens sont ainsi. Vous ne pouvez pas leur coller une étiquette et les ranger dans des boîtes. L'effet de mode produit toujours une vague anticonformiste. Beaucoup de filles lisent les comics d'Archie. Beaucoup de garçons également.
TM : Je pense que les filles sont interessées par tout, sauf par les hommes qui sont stupides...

CB : Pensez-vous que certains dessinateurs attirent les filles vers les comics et pourriez-vous citer des noms ?
CD : Si les filles vont vers les comics, c'est aussi pour des raisons personnelles. Certaines préfèrent le style manga et ne liront que cela. D'autres ne liront que des comics avec des beaux mecs ! C'était mon cas quand j'étais jeune fille. J'ai même vu des filles se pâmer devant des créateurs comme Neil Gaiman ! C'est le seul homme auquel je pense qui a une cohorte de fans-filles derrière lui.

CB : Et vous, Terry, vous avez l'impression d'être une exception en tant qu'homme créant une série exclusivement féminine ?
TM : Oui. Ce n'était pas le plan de carrière que je m'étais fixé, mais c'est là que je me suis trouvé.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Nouvelle vague chez les filles ?

Dans les mois à venir, le cheptel féminin des comic-books sera progressivement renouvelé. Tandis que l'imperturbable Wonder Woman surplombe tout ça de sa superbe (en compagnie de quelques autres héroïnes indemnes comme Batgirl ou Witchblade), on a assisté ces derniers temps à la disparition de bon nombre de titres "de filles" existant depuis 2000, ou avant. Exit les titres féminins de Crossgen : *Meridian*, *Mystic*, *Solus* et tout dernièrement *Sojourn* ont été obligés de s'arrêter net, pour cause de réalisme économique. Chez Marvel, *Elektra* se termine aussi sur des chiffres piteux. Et *Spider-Girl* survit, bien qu'il ne se passe jamais six mois sans que l'éditeur envisage de l'arrêter. Et puis il y a aussi les retardées, voire les "avortées". On reste ainsi sans nouvelles de *Shanna The She-Devil*, mini-série de Frank Cho chez Marvel/Max, annoncée il y a un an. Et, aux dernières nouvelles, Kevin Smith se pencherait, enfin, sur la mini-série *Black Cat*, qu'il a laissée en plan il y a deux ans pour cause de tournage...

Les héroïnes de comics seraient-elles comme les dinosaures, en voie de disparition ? Heureusement non ! Car l'année 2004 voit arriver une nouvelle vague de personnages (bien que souvent il s'agisse de visages déjà connus) venue rejoindre *Mystique*, et autres *Catwoman* déjà présentes en 2003. Au palmarès donc , on attend l'arrivée de :

-Fathom Dawn of War :
Michael Turner libéré de son combat contre le cancer et de ses déboires avec Top Cow, relance l'héroïne phare de la fin des années 90. Et en profite pour mettre en vedette de nouveaux personnages. Dans *Dawn of War*, Aspen Matthews est kidnappée et c'est à une autre guerrière de sauver les mondes de la surface et des profondeurs.

-Supergirl :
Un an après l'arrêt de la précédente série *Supergirl*, DC compte beaucoup sur cette nouvelle mouture de la cousine de Superman, comme au temps d'avant Crisis. Là, aussi, c'est Michael Turner qui s'occupe de l'apparition de la belle, dans *Superman/Batman*.

-Robin :
Tim Drake, l'actuel partenaire de Batman, est purement et simplement débarqué de sa propre série et on lui confisque son identité, au profit d'UNE Robin blonde, quatrième du nom (et sans grand rapport avec celle de Dark Knight).

-She-Hulk :
Sur fond de revival des années 80, la cousine d'Hulk reprend du service dans une série humoristique où elle jongle avec ses métiers d'avocat, de super-héroïne et son envie maladive de faire la fête !

-Amazing Fantasy :
A l'aube du deuxième film de Spider-Man, Marvel décline une nouvelle spider-héroïne dans le sillage de l'Homme-araignée. Elle sera écrite par Fiona Avery. La protégée de J.M. Straczynski écrit donc la déclinaison féminine du titre de son mentor, c'est presque logique...
Reste à savoir si l'une d'entre elles se dégagera pour devenir la nouvelle Witchblade des années 2000...
X.F.

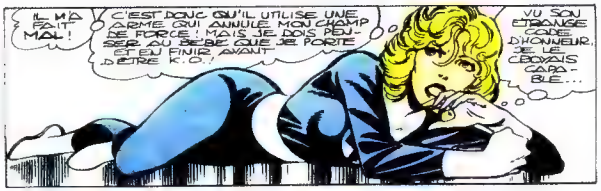
L'homme a gardé la femme à la maison et les filles ont pris la pilule

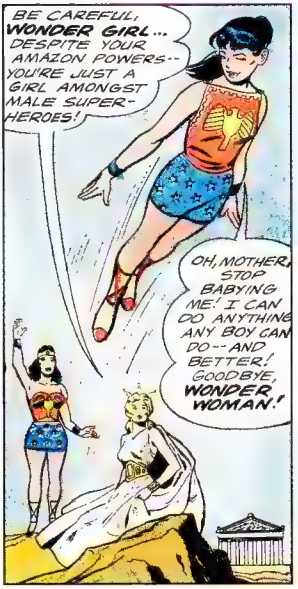
Dans le monde des comics, les clichés ont la vie dure. Aussi, on pouvait s'attendre à une certaine mysoginie de leur part. Une dimension qui, malgré d'autres défauts, évite pourtant un cliché : celui de la femme bonne à rester à la maison et à s'occuper des enfants. Contre toute attente, cette situation leur a même été interdite pendant longtemps. On serait tenté de dire que les héroïnes ont été obligées de montrer patte blanche avant d'y avoir droit. En fait, les femmes dans les comics ont vécu leur libération... à l'envers.

Il ne s'agit pas de dire qu'au début les héroïnes avaient une liberté sans borne et qu'elles l'ont troqué contre un rôle plus stéréotypé ces dernières années (encore que la tentation de le croire serait grande si l'on regarde l'invasion de super-bimbos ces 15 dernières années). Non, au début, les femmes avaient simplement un autre carcan, qui partait pourtant d'une bonne intention mais qui souffrait des mœurs de l'époque. Quand il lança Wonder Woman, son créateur, Charles Moulton Marston, avait la ferme intention de démontrer que la Femme était l'égale de l'Homme, donc pas une potiche. Mais "l'égale des hommes", à l'époque, cela voulait dire la conformer au seul modèle existant, celui du mâle. Du coup, pendant des années Wonder Woman se lisait presque comme un épisode de Superman à qui on aurait collé une jupette, une fausse poitrine et une perruque. Les scénarii auraient pu se transposer d'un héros à l'autre sans problème. Malgré les bonnes intentions de Moulton, la Wonder Woman initiale avait beau être femme, elle n'avait pas un zest de féminité. Et on retrouve le cas de figure chez beaucoup d'héroïnes de l'époque. Les auteurs (d'ailleurs pas toujours masculins) ont visiblement voulu montrer des femmes combatives. Par exemple, dans l'après guerre, Sun Girl, qui remplace brièvement Toro, le partenaire d'Human Torch (celui des années 1940), est beaucoup plus pertinente que le jeune garçon dont elle a prit la place. Elle pratique le Jiu-Jitsu, fait preuve de vrais talents de limier... Et c'est la même chose pour la plupart des héroïnes Marvel de la fin des années 40 (Golden Girl, Blonde Phantom...). On ne verra apparaître la sensualité que chez quelques éditeurs mineurs, comme la Phantom Lady de Fox Comics, jugée sulfureuse parce que bien trop dévêtue pour l'époque. Et souvent représentée enchaînée et ligotée dans des poses suggestives... Mais qu'importe, comme toutes seront vite balayées, la référence en la matière reste Wonder Woman, une femme aux manières d'homme dans un monde d'hommes. Quoique sa faiblesse attitrée était que si un homme arrivait à la capturer, elle était obligée de se tenir tranquille ! Ce qui en terme d'égalité sexuelle représente quand même une sérieuse lacune...

La place de la fille...

Curieusement, le Silver Age (la fin des années 50 et la décennie des sixties) se révèle plus macho que celui qui l'avait précédé. Les héroïnes natives de cette époque, comme Invisible Girl dans les *Quatre Fantastiques*, Marvel Girl dans les *X-Men*, la Guêpe ou la Sorcière Rouge dans *les Vengeurs* ont pour la plupart comme seul talent de devenir invisible ou microscopique. Ou encore d'avoir des pouvoirs qui ne se voient pas, ne servent pas à grand chose ou sont difficilement gérables ! L'exception du lot étant Elasti-Girl dans la Doom Patrol. Elle a le pouvoir de devenir géante, ce qui fait d'elle l'héroïne la plus "physique" de l'époque. Et encore, il est inté-


IL M'A FAIT MAL !
C'EST DONC QU'IL UTILISE UNE ARME QUI ANNULE MON CHAMP DE FORCE ! MAIS JE DOIS PENSER AU BÉBÉ QUE JE PORTE ET EU FINIR AVANT D'ÊTRE K.O. !
VU SON ÉTRANGE CODE D'HONNEUR, JE LE CROYAIS CAPABLE...


BE CAREFUL, WONDER GIRL... DESPITE YOUR AMAZON POWERS-- YOU'RE JUST A GIRL AMONGST MALE SUPER-HEROES!
OH, MOTHER, STOP BABYING ME! I CAN DO ANYTHING ANY BOY CAN DO-- AND BETTER! GOODBYE, WONDER WOMAN!

ressant de noter qu'aussi grande qu'elle fusse, e rôle du fort de service est le plus souvent dévolu à Robotman, un autre héros, tandis qu'elle ne sert qu'à créer l'effet de surprise quand elle grandit ! Même dans l'univers de Wonder Woman, d'un certain point de vue, on dénote un recul en arrière.

L'idée de l'égalité telle que rêvée par Moulton est alors bien loin, comme le souligne un dialogue de l'époque (cf.ill. à droite) : alors que Wonder Girl s'en va rejoindre ses amis les Jeunes Titans, sa mère, la reine Hyppolita lui adresse cette mise en garde : *"Sois prudente Wonder Girl, en dépit de tes pouvoirs, tu n'es qu'une fille parmi des super-héros mâles".* Curieux propos pour une reine amazone ! D'autant que vu les tabous de l'époque, elle n'est pas en train de mettre sa fille en garde contre la libido débordante des garçons, mais bien de lui rappeller qu'il lui faut tenir son rang, inférieur par rapport aux hommes. Wonder Girl s'empresse de la rassurer... mais sa réponse reste sans fondement, puisqu'elle aussi sera réduite au rang de potiche pendant e plus clair des années 60...

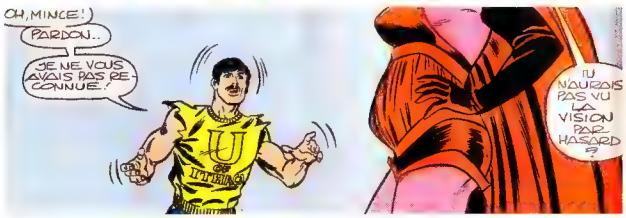
No sex

Et pourtant, dans cette même décennie au premier abord rétrograde, les super-héroïnes vont conquérir une facette importante de leur féminité. Un des principaux tabous des comics, c'est le sexe. Pas le sexe féminin ou masculin mais l'idée que deux êtres puissent se rejoindre à un moment ou à un autre. L'idée que le sexe soit non seulement un fait anatomique mais également une activité... Ce n'est d'ailleurs pas propre à la BD américaine, à moins que Tintin ait prévu un jour de convoler avec la Castafiore. Pas de sexe en dehors du mariage ! Et comme 99% des super-héros ne sont pas mariés (car les éditeurs considèrent que cela es vieillirait trop), les éditeurs font alors "impasse sur toute idée de sexe ou même de reproduction. D'ailleurs, il est facile de constater que les super-héros initiaux sont issus d'une "immaculée conception" ou orphelins. D'une manière où d'une autre, Superman, Batman, Iron Man, Spider-Man n'ont pas de parents. Et il faudra des décennies avant que quelqu'un ait l'idée de montrer les parents de Hulk, Docteur Strange ou Mister Fantastic. À un lointain niveau, la négation des parents, c'est aussi la négation de tout acte sexuel. Les super-héros, jusque dans les années 60, ne sont pas "nés". On nous les présente à l'âge adulte ou adolescent, comme s'ils s'étaient spontanément créés, sans mention de leur naissance et avec un minimum de parents directs. La Tante May de Spider-Man, c'est un peu la Sainte Vierge. La mère de remplacement de Peter Parker, qui n'est unie par aucun lien "reproductif" à l'enfant qu'elle élève. Du coup, par un curieux concours de circonstances, il y a un seul cliché machiste que les comics de l'époque ne montreront jamais (et pourtant les comics sont connus pour recycler le moindre cliché disponible) : celui qui fait que la femme est bonne à rester à la maison et à élever les gosses. Or, dans les comics, à ce moment-là, on ne peut pas avoir d'enfant puisqu'il ne peut y avoir ni procréation ni relation sexuelle, même induite !

Génération spontanée

Paradoxalement, c'est le créateur de la plupart des héroïnes potiches des sixties, Stan Lee, qui, dès cette même époque, va mettre les choses en branle, sans passer par la case féminité. Les premiers épisodes des X-Men sont en effet un vrai pas en avant en la matière, dans le sens où l'on ne devient pas mutant après avoir été piqué par une araignée radio-active. Pour être mutant, il faut avoir été conçu, fabriqué par deux parents irradiés. L'élément n'est pas un vrai raz-de-marée mais il est là, sous-jacent, dès *X-Men vol.1 #1*, en 1963. Bien sûr, Cyclope, l'orphelin de service, sans parents, démontre qu'on reste encore un peu dans les schémas connus mais dans les épisodes suivants on va progressivement faire la connaissance des parents des autres X-Men (même ceux du Professeur X à traver un flash-back). La révolution est quasi-clandestine, ne provoque aucun roulement de tambour, mais elle est bien là. Cela n'empêche pas quelques scènes où l'on voit que les auteurs sont parfois tentés par un retour en arrière, comme cet épisode (*X-Men #18*) où Magneto capture les parents d'Angel et les relie à une machine qui va leur faire procréer des mutants... Sans qu'ils se touchent bien sûr. Mais quoiqu'il en soit, la porte est enfoncée, même si c'est du bout du coude, et l'idée de la procréation commence à faire son chemin. Les X-Men sont plus sexuellement orientés que leurs concurrents et d'autres indices le démontrent, comme cette véritable compétition qui s'engage entre tous les mâles de l'équipe (y compris leur mentor Charles Xavier) pour les beaux yeux de Marvel Girl. Il n'y en a pas un qui n'exprime pas, à un moment, l'idée de la conquérir. Dans un contexte "pas de sexe sans mariage", même si

6p.
141
THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!
FANTASTIC FOUR
IT'S TOO LATE, BEN... TOO LATE FOR ALL OF US!
LITTLE FRANKLIN IS GLOWING-LIKE AN ATOMIC BOMB!
OH-NO! STOP! YOU DON'T UNDERSTAND!
NO... I KNOW, REED... YOU TRIED TO KILL YOUR OWN SON!!
THE END OF THE FANTASTIC FOUR!



A gauche : l'épisode des FF dans lequel Red Richards se "débarrasse" de son fils. À droite, l'avortement douloureux dans Next Men de John Byrne. En bas, une case de la Vision et la Sorcière Rouge. Une partie du thème de cette mini-série tournait autour du thème : "peut-on être enceinte et super-héroïne ?".

l'expression de ces sentiments reste mineur, elle reflète assez bien les canons de l'époque. Du coup, on en vient presque à se dire qu'il était logique que celui qui remporte le cœur de Marvel Girl soit le seul à qui il manquait une référence procréative : Cyclope (alors considéré comme orphelin).

Accouche !

C'est toujours le même Stan Lee qui va faire progresser la féminisation, de manière empirique, en poussant le bouchon un peu plus loin. Son machisme dans *Fantastic Four* a fait que les lecteurs ont pris Invisible Girl en grippe. Ils la jugent comme la 5ème roue du carosse. Ils réclament sa mort régulièrement dans le courrier des lecteurs et Lee est même obligé de se fendre d'une histoire où Mister Fantastic s'adresse à eux et leur demande d'arrêter ça, leur expliquant que malgré son statut de "faible femme", Invisible Girl fait partie de l'équipe. À un moment, Stan Lee n'a plus guère le choix, il lui faut soit légitimer Invisible Girl, soit la faire disparaître. Il choisit de ne pas changer une équipe qui gagne (*Fantastic Four* étant le best-seller de l'époque) et légitimise donc Invisible Girl de la manière la plus formelle possible, en organisant son mariage avec Mister Fantastic. De là, le cheminement est quasiment logique. Puisque mariée, Invisible Girl peut alors avoir ce qu'aucune super-héroïne n'a pu avoir jusque-là, non seulement un enfant (Franklin), mais aussi un accouchement ! Qui plus est, l'accouchement en question sera le point d'orgue d'un annuel. Un épisode qui repose sur cet événement (même si aucune scène réllement graphique ne viendra détailler l'acte) !

Chez DC, on n'est pas en reste, avec la femme d'Aquaman, Mera, qui ne tarde pas à accoucher d'un petit Aquababy...

Les femmes ont d'un seul coup le droit d'avoir des enfants, de les élever et, à travers tout ça, d'avoir enfin des relations sexuelles qui, même si elles ne sont pas décrites (en raison de la censure) ne font plus l'ombre d'un doute. En fait, en terme d'accouchement, il faudra attendre le milieu des années 80 et *Sabre #7*, chez Eclipse Comics, pour retrouver un réel événement en la matière. La naissance des jumeaux du héros Sabre, dépeinte pour le coup de manière très visuelle fera scandale à l'époque (au point que bon nombre de chroniqueurs oublieront carrément que le même épisode intégre un interdit encore plus fort pour l'époque : une scène d'amour entre deux hommes).

Jeter l'eau du bain et le bébé (of course)...

A partir de la fin des 60's et pendant plus de vingt ans, il n'est plus du tout tabou d'avoir des enfants. Ainsi, par exemple, le fait que le Batman de l'Age d'Or ait une fille adulte, Huntress, ne fait plus tiquer personne. Ce qui pose vraiment problème aux lecteurs et aux auteurs c'est l'âge des bambins. Pour preuve, le cas de Franklin Richards : dès qu'il commence à marcher et cesse d'être un bébé intemporel, il crée un paradoxe dans la chronologie de la série *Fantastic Four*. C'est en quelque sorte un non-personnage. Si le scénariste le fait parler de manière éloquente, cela veut dire qu'il vieillit d'autant ses parents. Et s'il ne le fait pas parler ou penser, l'auteur écope d'un Franklin-fardeau, un élément dont il faut se débarasser au début de chaque saga. Finalement, dans *Fantastic Four v.1 #141*, Gerry Conway et John Buscema font ce que Stan Lee et Jack Kirby n'avaient pas fait quelques années plus tôt, c'est à dire se débarasser du bébé et dans la foulée de la mère, en forçant Mister Fantastic à lobotomiser son fils, devenu une menace cosmique ! Dégoûtée, Invisible Girl quitte alors le groupe quelques années. Ce ne sera que temporaire (et l'enfant guérira) mais cela dénote la nouvelle teneur du problème : le souci n'est plus la reproduction ni même le sexe, entré dans les mœurs, mais l'après-naissance, qui force héroïne et héros à se comporter comme s'ils avaient un boulet au pied. D'autres incidents du même genre, comme l'évincement de Miss Marvel de la série *Avengers* après que, justement, elle ait donné naissance, montre que le problème est bien là. En 1984, John Byrne se mettra à l'abri de plus de problèmes de ce type tout en abordant une autre épreuve de femme pour Invisible Woman (qui entre temps, a laissé tomber la mention "girl"). Dans *Fantastic Four #267*, elle fait une fausse couche et on nous expliquera par la suite qu'elle ne peut plus avoir d'autres enfants. Byrne continuera sur cette lancée plus tard dans *Avengers West Coast* en annulant tout bonnement les enfants de la Sorcière Rouge et de Vision, qui ne seraient que des illusions magiques n'ayant pas d'existence réelle. Enfin, dans sa série *Next Men*, où les personnages n'ont pas les mêmes inhibitions

sexuelles, Byrne mettra en scène un avortement.
L'excès inverse, c'est celui de Rachel Summers, fille de Cyclope qui vient d'un futur divergent et arrive à l'âge adulte. Autrement dit, Cyclope n'a pas eu besoin de procréer (et la mère supposée est morte). On retombre presque dans le cadre des "immaculées conceptions" d'avant *X-Men #1*.

Bébé-minute

Invisible Woman reste quand même le témoin privilégié de ce rapport à la maternité. Et il est intéressant de constater que l'inconscient des auteurs a du mal à intégrer ce statut. Par exemple, dans les séries *Heroes Reborn (La Renaissance des Héros)*, bon nombre de super-héros Marvel sont projetés, amnésiques, dans un nouveau monde, dans des corps tous neufs qui ne portent pas les stigmates de leur existence passée (la Guêpe reprend forme humaine, Œil de Faucon, qui était sourd, retrouve l'audition, Tony Stark redevient adulte, etc...). Invisible Woman y est guérie des séquelles de son accouchement raté (*Fantastic Four v2#11*), donc en position d'avoir à nouveau des enfants. Et d'ailleurs, à la fin d'*Heroes Reborn* insinue que c'est parce qu'elle est de nouveau enceinte qu'elle se souvient avoir eu un enfant auparavant, ce qui, indirectement, amène les héros à retourner sur leur terre d'origine. Sauf qu'ensuite, si tous les autres héros gardent l'état rénové qu'ils ont gagnés dans cette saga (Tony Stark reste adulte, ect...), à la faveur d'un changement de scénariste on oublie du jour au lendemain cette troisième grossesse de la femme invisible ! Le comble, c'est qu'au terme d'une cinquantaine d'épisodes suivants, Jeph Loeb et Carlos Pacheco vont même la faire passer à travers une saga cosmique complexe, au terme de laquelle, Franklin, avec ses propres pouvoirs, la rend à nouveau capable... d'être mère. Tout le monde semble avoir fait l'impasse sur la troisième grossesse, y compris l'héroïne. Mais les auteurs enchaînent illico avec une quatrième grossesse (la petite Valéria), celle là menée à terme ! En raison des événements cosmiques, l'Invisible se retrouve directement au neuvième mois. Preuve que finalement, même au 21ème siècle, ce qui gêne ce n'est pas tant cette maternité que la chronologie de l'événement. Pour zapper la grossesse, trop laborieuse à raconter sur des dizaines d'épisodes, les comics ont inventé le bébé-minute...

Attributs féminins Et (d)ébats

Chez la femme super-héros, les choses de la vie ne se présentent décidément pas comme dans notre monde. La féminité n'étant représentée que par la frivolité, l'amour du shopping, ou un sens aigu de la famille (un paquets de stéréotypes, avouons-le), il n'y a pas de place pour les problèmes intimes. Ainsi, la question des menstruations est un des derniers tabous de l'industrie. Seuls de très rares comics en parlent ouvertement, comme le *Crimson Plague* de George Pérez qui fait des règles une arme redoutable pour l'héroïne, DiNA Simmons. Il est vrai qu'on a du mal à imaginer Miss Hulk ayant besoin de serviettes hygiéniques en plein combat avec Kang ! Plus cocasse encore est le passage de "petite fille" à "ado". Les scénaristes et les artistes semblent avoir du mal à jauger la transformation des filles en femmes. La chronologie des comics n'étant pas linéaire, comment dater avec précision ce changement dans la morphologie des héroïnes ? Pour certains, c'est une complication inutile. Cette difficulté les a amené à trouver une parade : mettre les filles au vert pendant un temps. Lorsqu'elle reparaissent... hop ! Elles sont toutes en formes, prêtes à assumer leur féminité.
C'est ce qui s'est passé avec Cassie Sandsmark, alias Wonder Girl II, la jeune protégée de Wonder Woman. Apparue dans les pages de sa grande "sœur", Wonder Girl s'est ensuite jointe à l'équipe formée par Robin, Young Justice. À ce moment-là, elle n'est encore qu'une très jeune fille. Mais lorsque Young Justice s'achève et que Cassie intègre les Teen Titans,... elle est devenue une teenager !
D'habitude, le temps passe lentement dans les comics, mais là, DC invente la puberté express !
À l'inverse, un personnage comme Shadowcat a fait son apprentissage de la vie chez les X-Men. Arrivée au sein de l'équipe à l'âge de 12 ans dans *Uncanny X-Men#129* (1980), Kitty Pryde a eu un parcours plus progressif. Elle a connu la puberté aux environs de la mini-série *Kitty Pryde/Wolverine* (1985) et n'a achevé sa "mutation" que dans les années 1990 dans la série *Excalibur*. Mais Kitty a grandi tout au long des années 80 dans les X-Men et il faut reconnaître à son scénariste, Chris Claremont, qu'il a toujours su faire grandir ses jeunes recrues.
La longévité éditoriale et la continuité semblent d'ailleurs être les seuls moyens pour permettre une réelle émancipation des femmes dans les comics. Ah...non, il y en a bien un autre : engager des consultants en jupons. Mais cette "ingérence" ne serait pas du goût de tous.

L'incroyable Tante May !

Quand on parle des femmes dans les comic-books, le nom de May Parker, la tante de Spider-Man, n'est pas le premier qui vient à l'esprit. Et pour cause ! Elle a été longtemps dénuée de toute féminité. Moins qu'un modèle féminin, May Parker est plutôt un monolithe insensible au temps. "Elle a dû faire toute les guerres" comme dirait Cabrel... Et pourtant, à travers ses tribulations, une escadrille de crises cardiaques et deux trépas dont elle s'est remise, "Tante May" reste un des plus anciens personnages féminins de Marvel...

Tante May n'est pas véritablement une invention de Stan Lee. Elle faisait en quelque sorte partie du "package" que Jack Kirby a fourni à Lee, quand ce dernier cherchait à créer plus de nouvelles séries, au début des années 60. Kirby gardait en effet sous le coude une partie des archives du studio qu'il avait formé dans les années 50 avec Joe Simon. Parmi ces archives il y avait une création jamais parue de Simon, un Silver Spider. Dans son identité secrète, le Silver Spider était un jeune garçon élevé par un couple de personnes agées, les March. D'eux, Lee ne garda que la femme, qu'il transforma en May Parker. Dès sa première apparition, la vieille tante de Peter Parker était déjà considérablement et volontairement "datée". Plus ou moins consciemment, Stan Lee avait fait de Spider-Man un concept dont le héros, un teenager, restait incompris des adultes. C'est pourquoi, dès sa génèse, Spider-Man rencontra son lot d'ennemis bien plus âgés que lui. De la même manière il ne pouvait avoir en tant que "mère de substitution" qu'une personne bien plus vieille, qui aurait pu passer pour sa grand-mère, voire son arrière-grand-mère ! Il eut donc pour tutrice cette femme qui aurait pu tout aussi bien sortir d'une photo prise au début du XX°siècle. Une femme qui l'aime d'un amour maternel mais qui ne comprend rien à la vraie nature de son neveu, l'étouffe par ses soins omniprésents. Plus qu'un soutien, elle se révèle finalement une gêne pour le jeune Peter, souvent obligé de jongler avec des alibis car sa tante ne cautionnerait pas ses activités de super-héros. Finalement cette incompréhension entre les deux générations était le message rêvé à faire passer à l'aube des années 60, avant l'émergence des mouvements étudiants. 20 ans plus tôt, si on prend l'exemple de Batman, elle aurait sans doute été mise dans la confidence, serait devenue, comme Alfred l'était pour Bruce Wayne, la complice de son neveu. Mais au moment où débutait Spider-Man, la conjoncture ne s'y prêtait tout simplement plus. D'ailleurs, devant le succès soudain de l'Araignée, la concurrence ne tarda pas, non seulement à imiter ce héros, mais aussi sa tante. À l'époque, DC tua Alfred (mais le ramènera plus tard) pour le remplacer par une équivalence à peine voilée de Tante May : Tante Harriett ! Arriérée, ringarde, un boulet pour Peter Parker, Tante May n'était sans doute pas très populaire à l'époque du "Flower Power" mais elle était utile à la série.

Sur place...

Jusqu'au tout début des années 80, ce n'est pas la femme que représentera May Parker mais plutôt, au mieux, l'immobilisme. En fait, à plus d'un niveau, les auteurs ont intérêt à ce que May soit ce fardeau. Spider-Man est basé sur un jeu de responsabilités (d'où son leitmotiv "avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités"). Peter Parker est en quelque sorte devenu l'homme de la maison, tandis qu'au mieux, May est tenue à l'écart de tâches qu'elle ne supporterait même pas de connaître. Au pire, elle se trouve là où il ne faut pas être et complique la vie du héros. Puisqu'elle ignore que Spider-Man n'est autre que son neveu, elle va cordialement le détester, mais aussi se trouver sur le chemin d'un certain nombre de ses ennemis. Se faire prendre en otage par le Scarabée n'est que pécadille pour la vieille dame, qui en 1974, dans *Amazing*

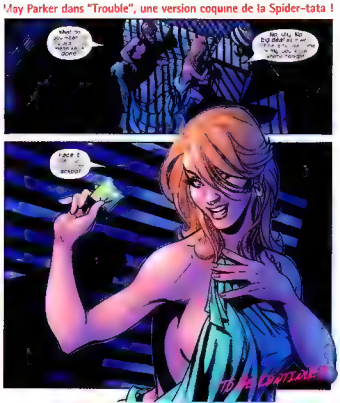
À gauche, Tante May d'aujourd'hui dans Amazing Spider-Man. À droite, la version Ultimate Marvel...

Spider-Man#130, passe à deux doigts d'épouser le Docteur Octopus (quel discernement !). Le passage marque en soi-même une évolution, car l'imperturbable tante, en manquant de convoler en justes noces, franchit un pas ! On l'imaginait bien loin des considérations sentimentales... Passé ce presque mariage, la porte est donc ouverte pour que la dame fréquente d'autres hommes à l'occasion. Mais, voir d'autres hommes est la seule concession qu'elle fera à l'évolution des mœurs, tandis que son chignon restera tout aussi rigide !

Qui veut la peau de May Parker ?

De toute manière, dans les années 80, Tante May s'efface dans la série au fur et à mesure que Peter Parker se rapproche de Mary-Jane Watson. May n'est plus nécessaire, aussi bien comme soutien moral que comme victime potentielle (menacée par Venom et bien d'autres, Mary-Jane remplira cette tâche à merveille). May n'est plus guère alors qu'un monument qu'on visite une fois l'an, quand le scénariste se rend compte qu'il l'a oubliée, avant de la remettre aussitôt de côté. Déjà, en 1980, la tentation avait été grande de l'éliminer. Elle avait même été déclarée morte et enterrée (dans une suite d'épisodes culminant dans *Amazing Spider-Man#200*) avant que Marvel, après avoir testé un peu l'avis du public, ne révèle qu'elle n'était pas vraiment morte, mais kidnappée, par l'assassin de Ben Parker. May avait eu chaud, mais elle n'avait gagné qu'une rallonge. Au #400, en 1995, il était de nouveau question de la faire trépasser. Et là, cette fois, les auteurs semblaient bien n'avoir laissé aucune place au doute. Tante May mourrait chez elle, dans son lit, auprès de sa famille, non sans avoir avoué à Peter qu'elle avait toujours su, en son for intérieur, qu'il était Spider-Man. Et dans un final avec les violons, l'âme de May s'envolait dans le ciel. Seulement voilà, 1995 pour les comics en général (et Spider-Man en particulier) fut une année désastreuse, commercialement parlant. Il fallait donc faire marche arrière, et ramener Tante May ! (les éditeurs auraient plutôt dû se dire qu'il fallait de la qualité, avec ou sans Tante May). La vieille femme fut libérée : elle n'était pas morte, elle avait seulement été kidnappée une nouvelle fois et remplacée par une actrice à la solde du Bouffon Vert. C'est cette fausse May qui était morte. La vraie n'avait plus qu'à revenir... Et c'est reparti comme en 40... Si ce n'est qu'en 1999, Howard Mackie et John Byrne décidèrent qu'il était peut être temps de remettre la vieille tante "à niveau". Fini chignon, châles et varices, May Parker fit enfin un pas vers la modernité et se mit à faire les boutiques de mode, à aller chez le coiffeur... Après cette rénovation de facade, restait à revoir le fond. C'est à dire arrêter de prendre May Parker pour une idiote et lui faire découvrir une bonne fois pour toute que Peter était l'Araignée. En 2001, ce fut enfin le cas. May découvre un des costumes de son neveu, et cette fois, aucune des explications, des excuses et des mensonges auxquels il pourrait penser ne le sauvent, il doit avouer. Miracle, contrairement à ce qui était prédit depuis presque 40 ans, May ne s'écroule pas, elle fait face. Elle prend le taureau par les cornes, se lançant même dans une campagne pour réhabiliter Spider-Man aux yeux de la presse. Il aura fallu 40 ans pour qu'elle accède au statut d'Alfred dans Batman !

May Parker dans "Trouble", une version coquine de la Spider-tata !



Ultimate May

À n'en pas douter, on doit aussi ce changement à une autre incarnation de Tante May : celle qu'on trouve dans les pages d'*Ultimate Spider-Man*. Comme lui, dans cette série, May a été revue et corrigée. Elle y a perdu quelques années mais y a gagné en mordant, elle est désormais capable de tenir tête au terrible J.Jonah Jameson.

Sous la pression de la May "historique", désormais active dans les aventures de *Spider-Man* et d'*Ultimate Spider-Man*, Marvel a entrepris de révisiter le passé du personnage. À peu près crédible dans le présent, il ne restait plus qu'à réécrire son histoire. C'est ce que sembla faire la mini-série *Trouble*, par Mark Millar et Terry Dodson (2003). On y voit une May adolescente, portée sur le sexe et qui va devoir en subir les conséquences. D'ailleurs, Marvel a tenté de convaincre les lecteurs que Tante May, quand elle était jeune, était finalement assez proche de ce que fut ensuite Mary-Jane Watson, l'épouse de Peter Parker (très oedipien tout ça...). Seulement voilà, le dernier épisode de la série s'achève sur un flou artistique qui fait qu'on ne sait même pas, au finish, si la May vu dans cette mini-série est bien May Parker ou si elle partage simplement le même prénom. Et de plus, la série souffre d'un handicap : dans toutes les incarnations connues du personnage, que ce soit la May "canal historique" ou la May "Ultimate", l'histoire commence alors que Peter n'a que quinze ans et que May, au minimum, approche la soixantaine (pour ne pas dire plus). Difficile donc de croire en la validité d'une série qui lui donnerait une vingtaine d'années au moment où Richard et Mary Parker sont devenus les parents du petit Peter...

Peut-être que dans son impatience à rattraper 40 années d'immobilisme Marvel a un peu trop forçé sur la dose... Mais quoiqu'il en soit, après avoir été figée, Tante May devrait, à l'avenir, vivre ses meilleures années...

JAE LEE

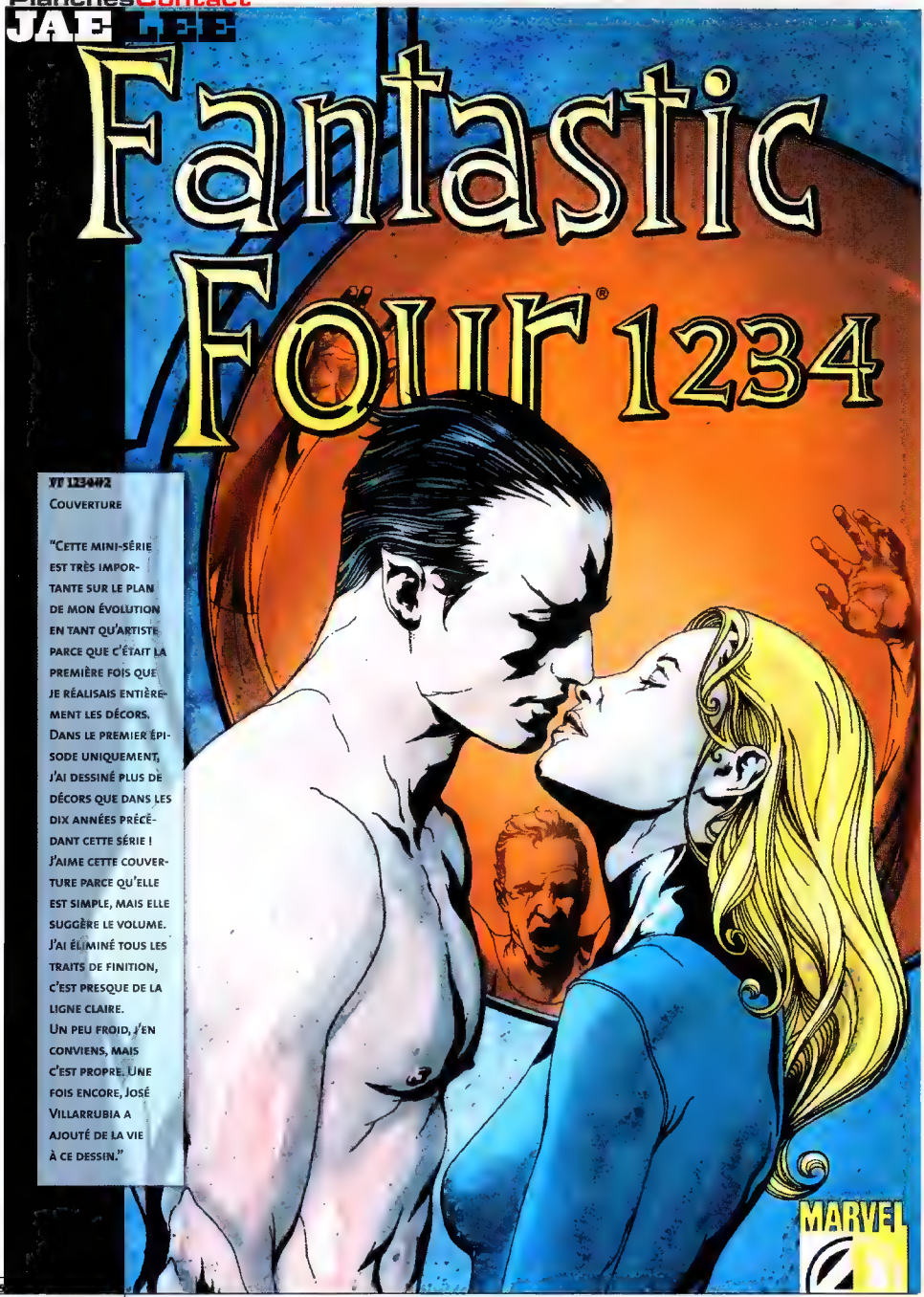
HELLSHOCK V.2#1
COUVERTURE

"HELLSHOCK SERA TOUJOURS MON TRAVAIL LE PLUS SIGNIFICATIF PARCE QU'IL REPRÉSENTE MON PASSAGE D'UNE VISION EXAGÉRÉE DE L'ANATOMIE AU TRAIT RÉALISTE. UN STYLE DEVENU TRÈS IMPORTANT POUR MOI.
EN REGARDANT CE DESSIN, JE N'ARRIVE PAS À CROIRE QUE J'AI PU UTILISER TANT DE TECHNIQUES DIFFÉRENTES. IL A ÉTÉ ENCRÉ AU STYLO ET J'AI UTILISÉ UN PINCEAU POUR ADOUCIR LES TRAITS.
JE N'UTILISE PLUS DE PINCEAUX AUJOURD'HUI.
JE PREND MOINS DE RISQUES.
D'AILLEURS, L' ÉNERGIE DE MES PREMIERS TRAVAUX ME MANQUE.
J'ESSAIE DE RENOUER AVEC CETTE ÉPOQUE MAIS C'EST AUSSI DIFFICILE QUE DE COURIR APRÈS SA JEUNESSE !
ICI, LES COULEURS ONT ÉTÉ PEINTES AVEC MAESTRIA PAR JOSÉ VILLARRUBIA."

Transformers/G.I.Joe #2
couverture

D'habitude, mes crayonnés sont assez banals et j'ai un vrai problème avec les scènes d'action.
Mais cette couverture s'est révélée être une des plus excitantes que j'ai réalisées. Je puise souvent mon inspiration dans des photographies qui me servent de références, mais pour cette illustration, je n'en ai utilisé aucune.
Ce dessin est finalement très personnel, c'était une de mes premières collaborations avec ma femme, June Chung. Les couleurs qu'elle a choisies évoquent une atmosphère de beauté.

JAE LEE



FF 1234#2
Couverture

"Cette mini-série est très importante sur le plan de mon évolution en tant qu'artiste parce que c'était la première fois que je réalisais entièrement les décors. Dans le premier épisode uniquement, j'ai dessiné plus de décors que dans les dix années précédant cette série ! J'aime cette couverture parce qu'elle est simple, mais elle suggère le volume. J'ai éliminé tous les traits de finition, c'est presque de la ligne claire. Un peu froid, j'en conviens, mais c'est propre. Une fois encore, José Villarrubia a ajouté de la vie à ce dessin."

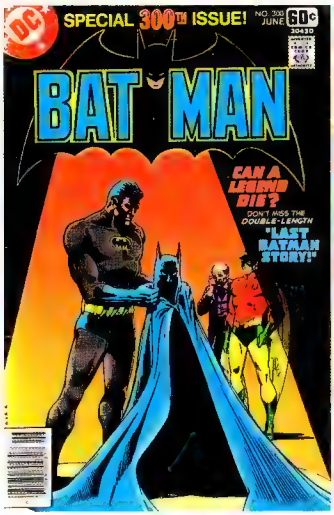
INHUMANS#1-couverture

"Je trouve toujours beaucoup de défauts à mon travail, mais c'est un des rares dessins dont le résultat me satisfait pleinement. L'encrage du visage de Médusa a été le plus difficile. Elle avait l'air si douce et si féminine au stade des crayonnés, mais l'encrage l'a rendue plus dure, trop. J'ai retouché l'encrage sans cesse pour corriger cela jusqu'à ce que l'encre traverse la feuille et tache ma table à dessin ! Heureusement, j'avais une photocopie de son visage au crayon, alors j'ai collé la vignette par dessus et raccordé pour que cela ne se voie pas. La couleur a été faite par Brian Haberlin d' Avalon Studios et c'est une des plus magnifiques colorisations que j'ai jamais vues."

Y-a-t-il une vie après les Super-héros ?

PAR ZÉMO

Les super-héros ont-ils une fin ? Après ne s'être même pas posé la question, le petit monde des comics s'est intéressé au post-superhéroïsme à une cadence grandissante. Encore que... selon les années, le mot post-super-héroïsme n'a pas toujours désigné la même chose. La rébellion chez certains, le summum du commercial pour d'autres... Un terme fourre-tout et complexe qui symbolise l'évolution du marché depuis la fin des années 60.



Batman#300, Uncanny X-Men#142... La mort s'invite chez les super-héros qui voient leur avenir devenir sombre .. très sombre.

L'idée d'une fin ou la fin d'une idée ?

Longtemps, on ne s'est pas posé la question de savoir ce qu'il adviendrait des super-héros en tant que genre. Est-ce que la mode durerait ? Combien de temps ? Qui les remplacerait ? Tout ça n'était même pas des questions théoriques pour les premiers fans et les éditeurs qui vécurent la naissance des comics. Ils se contentaient de vivre l'évolution de cette ndustrie dans l'instant, sans se projeter dans 'avenir. C'est pourquoi, même dans les années 1950, quand les comics avaient entamé une récession et qu'il ne restait guère plus qu'une demi-douzaine de collègues de Superman, la question ne s'était pas posée en ces termes. Les super-héros étaient alors un genre moribond, mais peu de personnes avaient un lien 'sentimental" réel avec cette catégorie de personnages. Donc peu de gens s'en inquiétaient. D'ailleurs ils auraient eu bien tort. La récession ne durerait même pas 5 ans, avant qu'une nouvelle vague de héros ne relance la mode de plus belle. Au point même que, dans e courant des années 60, entre l'émergence des Marvel Comics et la première "Batmania" causée par le feuilleton TV de Batman, elle serait en passe de tout consumer. Le contenu des histoires était symptomatique d'un genre à qui tout souriait. Le futur ? Il n'était envisagé que comme une utopie rayonnante, à l'image de la Légion des Super-Héros, vivant 1000 ans dans le futur, mais continuant d'entretenir le souvenir d'un Superboy qui leur rendait visite en voyageant dans le temps.

L'apprentissage de la fatalité

À la jonction des années 60 et 70, il semblait pourtant que les super-héros étaient partis pour s'essouffler de nouveau, non pas commercialement mais en termes créatifs. Les chaises musicales entre DC et Marvel ajoutant à la confusion, puisque Jack Kirby abandonnait *Fantastic Four* et *Thor* pour aller chez DC tandis que Neal Adams et Gil Kane arrivaient chez Marvel. Les auteurs historiques n'avaient plus rien à dire sur des séries qu'ils avaient créées, et sur lesquelles ils avaient parfois passé 100 numéros d'affilée. Pendant cette parenthèse, les auteurs de l'Underground tels que Crumb furent vus non seulement comme une alternative, mais comme le destin du marché. Il est amusant de se replonger dans bon nombre d'interviews de l'époque où le journaliste, comme l'interviewé, ne doutent pas que les super-héros aient fait leur temps, qu'ils restent prisonniers des sixties et qu'ils ne seront plus là deux ans plus tard. Mais en 1972, les super-héros étaient toujours là, et en 1974 aussi...

Puis *All daring-All New Uncanny X-Men* relança la machine. Mais entre-temps, le "discours de la fin" était passé plus ou moins consciemment de l'esprit des auteurs aux scénarios de leurs séries. On avait appris à se préparer au pire. Dès 1978, *Batman #300* et sa "Last Batman Story" (la dernière mission de Batman, dans le futur, avant qu'il ne décide de partir à la retraite, une sorte de prologue à *Dark Knight*), avait amorcé la fin du mythe. Tous les comics de cette période ont en commun d'entrevoir la fin du héros non pas comme une "happy end" mais comme un sacrifice ultime, sans espoir de lendemain. Il s'agit là d'un véritable tournant, car, auparavant, quand un super-héros voyageait dans le futur, c'était souvent pour y trouver un successeur, un fils, ou une version vieillie de lui-même, continuant la lutte contre le mal. De manière induite, on savait que quand Batman raccrocherait, Robin serait là pour prendre la relève, et devenir à son tour Batman. Mais là, quelques événements venus toucher des héros mineurs (la mort d'Adam Warlock, orchestrée par Jim Starlin) ou périphériques (la mort de Gwen Stacy dans *Amazing Spider-Man*) témoignent du fait que la notion même de super-héros n'était plus la même. Batman était destiné à prendre sa retraite sans être remplacé. Et Adam Warlock mourrait de manière noble, mais seul, après que ses amis aient été massacrés. Le super-héros était passé du rang d'infaillible à celui de limité, aussi bien dans le temps que dans ses capacités.

Dans les années 80, un certain nombre de projets ont pu se comprendre comme de véritables nécrologies du genre super-héroïque. Dans cette catégorie, le *Dark Knight* de Frank Miller (1986) ou les *Watchmen* d'Alan Moore (1985) sont incontournables. *Uncanny X-Men #141-142* (racontant la mort des X-Men), ou l'album graphique *La Mort de Captain Marvel* et quelques autres comics de même teneur sont aussi à inclure dans la liste. Tous chantent la

fin du super-héros. Une fin noire, éventuellement glorieuse mais toujours désespérée. Le crépuscule des dieux made in comics...

American Gothic

C'est à ce moment-là que se matérialise la question de l'après super-héros. C'est dans la seconde moitié des années 80 que commence à apparaître le terme de post-superhéroïsme. Il est intéressant de constater que les interviews et les analyses de l'époque font tout leur possible pour différencier ces auteurs post-superhéroïques du genre super-héros en soi. Bon nombre d'interviewers font alors des articles dévots à la gloire d'Alan Moore ou de Neil Gaiman, en les présentant comme des gens venus d'ailleurs, sans attaches sentimentales avec ces super-héros qui ont fait leur temps. Dans certaines occasions, Alan Moore est simplement présenté comme un poète, un parolier de chansons, et l'on ne lui demande plus jamais s'il lisait des séries de super-héros quand il était petit. La question paraît absurde et les interviews de l'époque donnent ainsi une image déformée et intégriste de ces auteurs. Ce qui va également creuser le malentendu, c'est que Miller comme Moore vont rapidement se brouiller avec DC et partir sous d'autres cieux. Les puristes vont y voir le signe que les auteurs tournent le dos au genre (alors que quelques années plus tard on les retrouvera sur des titres super-héroïques). Ironiquement, notons qu'en cette seconde moitié des années 80, où la critique s'enflamme, le super-héros n'a rien perdu de son charme sur le plan commercial, avec des lancements de séries de super-héros pur jus comme *X-Factor* ou *Excalibur*. Quelques années encore et la génération de Jim Lee & Todd McFarlane va même le faire renouer avec des ventes se comptant en millions ! Mais en attendant, le post-superhéroïsme est perçu comme une alternative intéressante. Chez DC, ce qui deviendra Vertigo, propose ainsi un flôt de personnages gothiques, mystiques, et qui n'ont rien à voir avec Spider-Man ou les X-Men. Une partie des lecteurs y voit une évolution, un rejet de ce qui a précédé et pourtant, on ne peut s'empêcher de penser qu'un malentendu s'est installé entre certains "radicaux" et les auteurs qu'ils admirent. Car *Sandman*, *Shade the Changing Man* ou *Doom Patrol* sont avant tout des mises à jour de super-héros créés bien auparavant. Et, avec sa face de Pierrot Lunaire, le *Sandman* de Neil Gaiman est bien différent de celui que Kirby avait créé dans les années 70, mais Gaiman a bâti sa version comme une extension de celle de Kirby ! Et si l'on y regarde de plus près, ses épisodes de *Sandman* sont truffés d'allusions super-héroïques ! On y croise Martian Manhunter ou même des personnages secondaires de la série *Infinity Inc.* Grandiose, littéraire, excellent, le personnage de Gaiman est tout cela. Et pourtant si on le scrute, on s'aperçoit qu'il n'a pas rompu le cordon ombilical avec les super-héros. D'ailleurs Gaiman n'avait jamais dit qu'il le ferait ! Et puis vint le début des années 90, où les héros costumés reçoivent une nouvelle livrée de personnages à travers la vague d'Image Comics. *Spawn*, les *WildCATS* et bien d'autres apparaissent... Une nouvelle relève... Sauf que, là où la relève de personnages était cruciale dans les années 50 à 70, les héros et séries Image arrivent sur le marché, alors que les deux grands (DC et Marvel) occupent encore le terrain ! Le seul danger qui guette alors le super-héros, c'est la surpopulation. Et si on parle encore de "mort du super-héros", c'est seulement dans un but commercial. Comme DC, mettant en scène la fausse mort de Superman en 1992, histoire de vendre un mega-crossover !

NuMarvel ou Marvelnul ?

Là où le post-superhéroïsme version 21ème siècle se distingue, c'est qu'il consiste surtout en une démarche politique, de la part d'exécutifs comme Bill Jemas et même Joe Quesada. Pour défendre leur approche, le mieux c'est encore de dire que leurs prédécesseurs faisaient du super-héros et qu'eux proposent différent et mieux. Les fans accrochés aux valeurs de l'ancien régime sont alors réduits au sobriquet de "fan-boys" ou de "geeks" tandis que le public actuel qui accepte la norme du nouveau Marvel (surnommé "NuMarvel") est qualifié de plus "sophistiqué". Et tant pis si, vu le peu de renouvellement du lectorat, les lecteurs de 2000 sont à 98%... ceux qui lisaient les séries de l'ancien Marvel ! Une partie du lectorat va pourtant tomber dans le piège.

Sur la base du film *X-Men*, on prive alors les héros de leurs costumes, pour les mettre dans des uniformes en cuir plus "crédibles". On les fait renoncer à leur identité secrète (Charles Xavier, Iron Man, Daredevil). A l'époque, Marvel laisse même filtrer un bruit : on réfléchit à priver Spider-Man de son costume (un plan finalement jamais concrétisé). La doublette Jemas+Quesada se targue aussi d'éliminer la continuité. Avec des séries qui approchent de leur 500ème épisode, ils expliquent que le passé est devenu trop lourd, que c'est un frein à l'achat, que les nouveaux lecteurs ouvrant les revues n'y comprennent rien. Là encore, la faille dans le raisonnement c'est qu'il faut compter environ 8 ans pour une centaine d'épisodes (selon que la série ait été mensuelle ou pas) et qu'il y a donc une tripotée de lecteurs qui ont commencé de lire Spider-Man

These are my pupils.
This is Roberto, who knows much about ice.
Scotius is the captain of our team. He has no love for Scottish James. No more than Master McCoy, whom you have met already this morning.
Behind him stands our newest addition, Werner.
And finally, my page, young master Grey.
And now, Sir Nicholas, let us watch them fight.

1602, la série de Neil Gaiman et Andy Kubert transpose les super-héros au 17ème siècle et même là, ils demeurent des super-héros en collants moulants ! On ne change pas la tradition...

vers les numéros 200 ou 300 ! Le poids de la continuité ne peut donc tout expliquer... Mais la chose est sans doute également politique, puisque déprécier ce qui s'est passé avant... est une bonne manière de valoriser ce qui se passe maintenant ! A l'époque, Joe Quesada a un exemple de personnage que les "fan-boys" lui réclament tout le temps et qu'il ne ramènera pas : Iron Fist. L'avenir n'est pas, paraît-il, dans le super-héros classique, mais dans une sorte de déshabillage du personnage. Plus de costume, plus d'identité secrète et sans doute, à terme, plus de pouvoirs...
Cette opération de communication va, en partie, fonctionner un temps du moins. Il ne s'agit pas de dire que si vous avez lu une série Marvel ces quatre dernières années vous avez été dupe. Mais ce nouveau discours post-superhéroïque a influencé une partie du discours des fans. D'abord parce que Marvel a ainsi réussi à faire croire qu'avant eux, personne n'avait pensé à faire autre chose que du super-héros traditionnel (or, avec Vertigo, d'où l'actuel Marvel a d'ailleurs débauché une partie de ses auteurs et de ses éditeurs, DC n'a pas à rougir d'une décade qui a vu passer des séries comme *Preacher*). Ensuite, parce qu'on en est arrivé à voir certaines personnes collectionner *New X-Men*, *Alias* ou *Daredevil* en affirmant haut et fort qu'elles ne lisaient plus de super-héros ! Alors qu'en fait, il n'existe pas de séries Marvel réellement débranchée du modèle super-héroïque. Le post-superhéroïsme façon New Marvel n'est qu'une démystification du concept de héros costumé, rien d'autre. Qu'*X-Men* soit écrit par Fabian Nicieza ou par Grant Morrison, Cyclope, le chef de file des X-Men, reste un type aux rayons de la mort qui lui sortent des yeux, pataugeant dans ses histoires sentimentales. *Alias* (récemment renommée *the Pulse*) est une série qui ne peut exister que dans un monde de super-héros (comme *Powers*, série également inventée par Brian Bendis). Bien sûr l'héroïne n'a pas de costume flashy et enquête sur les super-héros plus qu'elle ne l'est elle-même. Mais à ce compte là, il faudrait aussi considérer *Marvels*, paru dix ans plus tôt, et qui racontait l'univers Marvel vu par les yeux d'un photographe, comme une série non-superhéroïque...
Si Daredevil a mis la pédale douce sur les combats en costume depuis sa reprise par Bendis, la série reste intitulée *Daredevil*, pas "Matt Murdock" ! Ces épisodes (excellents au demeurant) restent fermement ancrés dans la tradition du super-héros. *Daredevil* n'est pas un roman policier noir, contrairement à ce qu'ont pu écrire certains critiques. C'est un super-héros au goût "noir". De même que les boissons gazeuses ont leur version décaféinée ou vanille, le super-héros n'a pas reculé, il s'est réparti sur plusieurs niches. On ne peut pas dire qu'il s'agisse d'un changement en profondeur...

Vive les super-héros !

D'ailleurs, depuis un an, les faits parlent d'eux même. *1602*, la mini-série de Neil Gaiman, s'est avant tout vendue sur le slogan : "*Attention, ce n'est pas une réalité alternative, ce récit se passe dans la continuité*".
Ah bon ? Tiens, la continuité n'empêche plus les lecteurs de lire des comics alors ?
Et le relaunch des titres X-Men (ils seront près d'une vingtaine de mensuels à la fin de l'été 2004) s'effectue sur fond de retour au super-héros pur jus. Brian Bendis, Mark Millar et tous les auteurs représentatifs du régime Quesada sont à l'œuvre sur des séries dans la continuité, avec des héros en costume. Millar sur Spider-Man, Bendis et quelques-uns de ses amis sur les Vengeurs. Dans ce contexte, la sortie d'une série Iron Fist ne devrait plus étonner personne, même si Quesada aimait brocarder le personnage il y a encore un an...
Et inutile d'ajouter que toutes les séries qui avaient redémarré au numéro 1 pour "alléger" la continuité récupèrent progressivement leur numérotation d'origine à la faveur d'un anniversaire (*Amazing Spider-Man#500, FF#500*, etc)
Il convient également de rappeler que Marvel est la propriété d'un éditeur de jouets (ToyBiz), que les jouets rapportent beaucoup d'argent et qu'en définitive on vend sans doute beaucoup plus de figurines ou de bustes de Daredevil que de Matt Murdock... C'est aujourd'hui en partie pour ça que Marvel favorise des comics que l'on croyait "bannis" comme les super-héros Marvel de la seconde guerre mondiale, (quel pied de nez à l'ère Jemas) ou encore *X-Force*, dans une mini série dessinée par Rob Liefeld (ex-enfant chéri de la maison dans les années 88-90 qui s'était enfui co-créer Image) lequel déclare maintenant -- quel comble-- que Marvel a toujours été pour lui la "maison mère" !
Si Marvel dirigeait le discours sur le post-superhéroïsme, elle n'est pas la seule à s'y

être engouffré. On pourrait citer également Crossgen ou Todd McFarlane proposant *Sam et Twitch* comme alternative à son *Spawn* déclinant. Mais désormais, même des labels plus jeunes et qui n'ont pas de vécu avec des super-héros "old school" aiguisent leurs armes et se préparent à sortir de nouveaux super-héros. Image sortira d'ici quelques mois son propre équivalent des *Invaders*, (avec un personnage patriotique !) ainsi qu'une équipe sur le modèle des Vengeurs (avec Witchblade, Spawn, Savage Dragon et Shadowhawk). Parmi toutes ces séries qui renouent avec la tradition, une se détache : *Supreme Power*. Cette série, lancée par Marvel sous le label Max en juillet 2003 est l'œuvre de J.Michael Straczynski et de Gary Frank. À la base, il s'agit du remake d'une série des années 80 : *l'Escadron Suprême*. Cette série, prenant place dans un univers alternatif, racontait comment, pour sauver la planète, une équipe de super-héros (la Justice League façon Marvel) prenait le pouvoir par la force et administrait les nations "pour le Bien", supprimant des notions aussi "anodines" que la démocratie ou la liberté d'expression. *Supreme Power* reprend les mêmes personnages mais le message se veut différent. Les clins d'œil aux super-héros de DC sont toujours là, du moins dans l'histoire, mais ici, dans un monde sans super-héros, on nous montre comment les gouvernements du monde cherchent à contrôler des enfants à super-pouvoirs, leur ôtant, de fait, toute liberté de choix. Le super-héros n'en est plus un, il n'agit plus pour le Bien mais dans l'intérêt d'une groupe d'individus. Straczynski imagine là des super-héros qui n'ont pas conscience d'en être. Voilà peut-être un des exemple qui guidera les créateurs dans un futur proche, un nouveau canevas pour les comics à venir. En définitive , les super-héros ne doivent pas se porter trop mal pour attirer tant de vocations... Même si on n'a sans doute pas fini d'entendre parler de leur fin ! C'est la loi du genre, cet argument reviendra d'ici quelques années. Mais finalement tant que la question se pose, c'est que les super-héros continuent d'exister. Ce qui ne revient pas à dire qu'ils sont éternels. Le jour où ils s'arrêteront pour de bon, c'est sans doute qu'il n'y aura plus grand monde pour les pleurer, comme dans les années 50. Et le post-super-héroïsme, qui reste plus un argument marketing qu'autre chose, aura lui aussi disparu en même temps. L'avenir des super-héros est plus que jamais les super-héros eux-mêmes. Fermez le ban.

Quelle place pour Smallville ?

Bon, c'est sûr, Smallville est d'abord une série télévisée. Et ce n'est pas parce que DC propose depuis un moment un comic-book dérivé de la série que *Smallville* a sa place dans ce dossier. La vérité est que sans "post-superhéroïsme", l'idée de *Smallville* ne serait jamais venue à ses créateurs Alfred Gough et Miles Millar. Explications...
Le crédo des producteurs de la série est "no flights, no tights" (pas de vol, pas de collants). Une volonté évidente d'amener le concept de Superman le plus près possible de la réalité. Clark Kent y est d'ailleurs présenté comme un "freak", un être anormal, à l'image de tous les ennemis qu'ils rencontre, tous génétiquement modifiés par la kryptonite (des météorites issues de la planète natale de Superman). *Smallville* est inspiré du traitement super-héroïque prôné par M.Night Shyamalan dans *Incassable*, lui même inspiré par les comics d'Alan Moore et de Grant Morrison. Reprenant l'idée qu'on n'a pas besoin d'un costume pour être un super-héros (ce qui arrange bien le cinéma et la télé), *Smallville* évite bien soigneusement de "mettre en scène" les pouvoirs de Clark Kent. Il ne s'en sert qu'en cas de nécessité, lorsqu'il peut les maîtriser (jeunesse oblige) ! Mais toute l'habileté des scénaristes consiste à introduire quelques éléments de la mythologie Superman afin de permettre aux fans des comics d'entretenir l'espoir qu'à la fin de la série, Clark Kent trouve enfin une bonne occasion d'enfiler ses collants bleus...

Être ou ne pas être... Grant Morrison

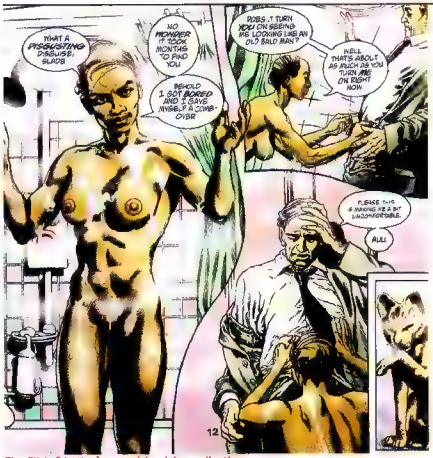
Que l'on aime ou non son travail, Grant Morrison n'est pas un scénariste qui laisse le public indifférent. Après son passage remarqué sur New X-Men (40 numéros tout de même !), le temps était venu pour nous de faire un point avec lui. Une occasion en or pour aller au fond des choses avec l'un des auteurs les moins "politically correct" du marché. Et comme 2004 est une année chargée pour le scénariste écossais (avec pas moins de 4 projets), nous n'avons pas eu de mal à le faire parler...

Comic Box : Comment s'est passé votre run sur les X-Men, vous a-t-on laissé libre, malgré la pression qui existe sur ce titre ?
Grant Morrison : Oui ! Un peu comme je l'avais fait avec les *Invisibles*, je suis parti du principe que ces jeunes veulent tout faire pour changer le monde. Je voulais les projeter dans le monde réel, c'est pourquoi j'ai "ouvert" les portes l'école de Xavier et confronté les jeunes aux problèmes d'aujourd'hui. J'ai joui d'une grande liberté. Je n'ai pas lu les épisodes de Chris Claremont et Scott Lobdell qui ont précédé les miens. Mais, Chris est LA référence pour ce qui est des X-Men alors j'ai tâché de ne pas démolir ce qu'il avait fait.

CB : Quand vous êtes arrivé sur New X-Men, vous sortiez de la JLA, un titre 100% super-héros. Qu'est ce qui vous a plu dans les X-Men ?
GM : Le thème est indémodable. Pour les fans de comics, le monde vous hait et vous craint à la fois, comme les X-Men. Entre les lecteurs et la série, il y a une sorte d'adéquation. Pourtant, les X-Men ne vivent pas dans le monde réel, ils sont dans un univers fantastique mais les émotions qu'ils véhiculent sont vraies. Pour ma part, je préfère parler des choses à travers des métaphores et des symboles. Les X-Men sont universels, on peut tous s'y retrouver.

CB : Avez-vous été surpris par le succès retentissant de vos épisodes ?
GM : Non, pas vraiment, mais ça n'a rien à voir avec moi. C'est juste parce que la culture "geek" est en train de prendre de l'ampleur, il y a 10 ans, seul un public étrange et restreint les aurait lus ! (rires)

CB : De quels épisodes êtes-vous le plus satisfait ?
GM : Ils forment un tout. Mais chaque aventure à sa particularité. *"Riot at Xavier's"* parlait de la rébellion contre l'ordre établi, *"Murder At The Mansion"* était une sorte de Columbo à la sauce mutante, *"Assault On Weapon Plus"* est


WHAT A PERSISTENT DISGUISE, SLADE
NO MEMBER IT TOOK MONTHS TO FIND YOU
BEHOLD I GOT BORED AND I SAVE MYSELF A COMBOVER
ROBB ; I TURN YOU ON SEEING ME LOOKING LIKE AN OLD BALD MAN ?
WELL THAT'S ABOUT AS MUCH AS YOU TURN ME ON RIGHT NOW
PLEASE TELL ME SOMETHING'S WRONG WITH MY UNDERWEAR
ALL !
12

The Filth (Vertigo), une série pleine... d'action.

une virée entre mecs entre Wolvie et Cyclope. Enfin, "Planet X" est ma manière de faire exploser le statu-quo au sein de la famille X. Quant aux épisodes avec Marc Silvestri (*New X-Men#151-154*) il s'agit d'une vision biblique et apocalyptique du futur. Je suis assez fier de cet ensemble et j'espère que ceux qui ont été déroutés reliront tous ces épisodes une fois reliés en albums et réaliseront tout ce que j'y ai placé.

CB : Où êtes-vous allé chercher l'idée que Weapon X était en fait Weapon 10 ?
GM : Dans ma tête, mais ne faites pas attention, je suis bizarre ! (rires) Avec les recherches génétiques, etc., on peut très bien imaginer que les héros Marvel sortent d'un programme de super soldats. Captain America en serait le numéro 1, Wolverine le dixième et ainsi de suite...

CB : Quand vous voyez Matrix, qui compte un bon nombre "points communs" avec les Invisibles que vous avez écrits il y a dix ans, vous n'avez pas l'impression d'avoir été pillé ?
GM : Je ne le dirai pas comme ça. Quand on a fait *Les Invisibles*, en 1994, c'était probablement trop tôt, j'aime travailler en avance ! A l'époque, peu de gens ont compris cette histoire de révolution etc. Parce qu'il ne s'agissait pas d'une révolution violente, mais de changer le monde en se changeant soi-même. Mais aujourd'hui, après Matrix, ils comprennent et ils voudraient même qu'on reprenne la série ! Pourquoi pas, peut-être un jour...

CB : Vous avez créé Fantomex, d'où sort-il ?
GM : C'est une sorte de croisement entre Fantomas et Diabolik. J'aimais bien l'accent français, et le fait que ce soit deux menteurs... Ce n'est pas grave si ce n'est pas très réaliste, entre l'humour et la poésie, on peut se permettre des non-sens, non ? (rires)

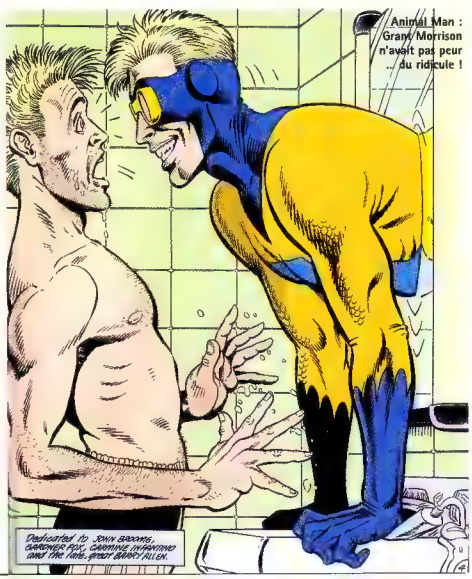
CB : On vous classe souvent dans les post-modernes. Vous croyez à la mort des super-héros ?
GM: Je crois que cette tendance est elle-même dépassée. Il y a des faux Superman dans tellement de séries qu'on pourrait repeupler la planète Krypton en entier avec ! Beaucoup de gens trouvent les *Invisibles* post-modernes et, en un sens, cette série a synthétisé un grand nombre de thèmes véhiculés dans les années 80 et 90. Moi, j'essayais plus d'inventer une nouvelle modernité qu'autre chose. Je crois que le post-modernisme est un abus de langage pour nommer la phase de décadence de la culture avant son renouveau. En fait, on devrait plutôt parler de néo-modernisme. *The Filth*, ma mini-série Vertigo est, je crois, mon premier travail ouvertement neo-moderniste.

CB : Quels sont vos rapports avec les Américains ?
GM : Ils m'amusent, et j'essaie de les comprendre. L'ennui, c'est que plus on s'approche d'eux plus on les trouve curieux ! 60 % d'entre eux n'ont pas de passeport car ils ne voyagent pas. Et malgré ça, ils sont convaincus que le monde entier les aime ! Les Britanniques sont plus sophistiqués. Sans doute car ils sont à mi-chemin entre les Etats-Unis et l'Europe, c'est une position plutôt appréciable.

CB : Vous habitez en Ecosse, ça joue dans votre écriture ?
GM : Oui, sans doute. J'ai différentes influences, j'essaye de changer l'angle selon lequel on regarde les super-héros, d'apporter du sang neuf à des personnages que tout le monde connaît. Mais je ne suis pas le seul, il y a plein d'auteurs britanniques qui font ça, et même des auteurs américains plus patriotes, comme Brian Bendis, qui y arrivent aussi.

CB : Après avoir écrit les grands icônes de la pop-culture américaine comme la JLA ou les X-Men, vous ne voudriez pas retrouver l'intimité d'une série en creator-owned ?
GM : Je ne sais pas, pourquoi pas, même si en ce moment, les deals avec les studios sont plus intéressants. Ce qui me plairait vraiment en fait, ce serait de créer le nouveau personnage du XXIème siècle. Le nouveau Superman, ou le nouvel Astérix, ce serait super.

CB : Vous vous êtes essayé aussi au cinéma récemment, c'est ça ?
GM : J'ai fait un scénario pour Dreamworks,


Animal Man : Grant Morrison n'avait pas peur ... du ridicule !
Dedicated to John Broome, gardener par excellence and the late, great Barry Allen.

Sleepless Knights. C'est l'histoire d'un monde où les fantômes ont pris le pouvoir et tiennent les gens sous leur coupe grâce aux amphétamines. Le scénario a été validé et j'entame les révisions. J'ai dû apprendre presqu'un nouveau métier : scénariste pour Hollywood. Ça a été une expérience incroyable pour moi. Rien à voir avec les comics. Dans le cinéma, rien n'est policé. On vous balance tous vos défauts à la figure. C'est très enrichissant et ça permet de progresser... J'ai aussi travaillé pour des jeux vidéos, comme *Battlestar Galactica* mais l'essentiel de mon travail a été rejeté par le studio. J'ai un autre jeu qui sort en 2004, mais je ne peux rien dire si ce n'est que j'ai été impliqué dans le développement, les personnages et le gameplay en plus de l'histoire.
Je suis très sollicité vous savez. Mais je préfère créer des lieux, des mondes... Les effets spéciaux d'aujourd'hui sont magnifiques, il faut juste qu'ils servent de bonnes histoires !

CB : Vous abordez souvent la question des orphelins, ou en tout cas des pères absents dans vos comics, c'est autobiographique ?
GM : Oui. Et le fait est que beaucoup de garçons de 12 ans qui lisent des comics ont des parents absents ! Ils se réfugient ainsi dans un monde merveilleux, ils se sentent moins seuls et ça leur donne confiance en eux. C'est important ! En plus, des héros comme Superman par exemple ont un code moral exceptionnel. C'est une sorte de thérapie pour jeunes, et ça marche. En tout cas, ça a marché pour moi...

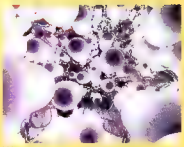
CB : Vous souvenez-vous de votre passage sur Animal man ?
GM : C'est un personnage que j'avais en tête depuis que j'étais enfant, il est stupide, obscur et végétarien, mais je l'aime bien ! (rires) Malgré le fait qu'il soit un sous-Peter Parker, quand je l'ai vu, j'ai su tout de suite quoi faire de lui. J'ai su qui était Buddy Baker (l'alter ego d'Animal Man-ndlr). Quels étaient ses goûts musicaux ou comment son costume idiot l'embarrassait. Je suis comme ça avec les personnage, j'ai ressenti la même chose avec Clark Kent et Red Richards.

CB : Lisez-vous les comics des autres ?
GM : Pas très souvent... J'en ai des boîtes pleines, j'en prend un de temps en temps. Ceux de Frank Quitely ou de Chris Weston par exemple.

Les Projets de Grant Morrison

Grant Morrison a donc quitté les X-Men au #154, laissant à ses successeurs une situation très "spéciale" à gérer... Qu'a-t-il fait depuis ? Tout d'abord, il n'a pas mis longtemps à retrouver du travail. DC Comics lui a, en effet, proposé de signer un contrat exclusif de 3 ans. Comme il le laisse entendre depuis un certain temps, Morrison veut un contrôle sur son travail. Cela passe par des séries en "Creator owned", un système n'existant pas chez Marvel. Cette année, le festival Morrison débute avec *Seaguy*, une mini-série en 3 numéros dessinée par Cameron Stewart (mai/juin 2004). Puis, ce sera *We3*, avec Frank Quitely aux dessins et *Vimanarama* accompagné par Phillip Bond. Pour plus tard, Grant Morrison travaille sur un projet d'envergure pour le DC Universe, un crossover gigantesque (sur 7 séries) pour lequel il affirme avoir écrit 28 scenarii différents !
Très eclectique, Morrison doit aussi publier des livres, deux CD musicaux et, évidemment, poursuivre ses projets dans l'univers des jeux vidéo.

Seaguy


We3

Weapon Tamer Robot (WTR) Thirteen!
Compared to that part, we're walking robots, and I am a dinosaur, monsieur Logan!
Go?
Would you wanna go head to head with a tyrannosaur?
Hey, you know the cranky ALIEN that doesn't want you not to leave alone with the equipment?

CB : Seriez-vous capable de faire un comic-book de guerre ?
GM : Je ne crois pas, je parle trop franchement, personne n'aurait envie d'éditer ce que j'ai à dire ! Si on prend l'exemple de la Guerre en Irak en particulier... Même si je comprends pourquoi les Américains se sont regroupés autour de leur Président. Ils ont des problèmes d'identité...

CB : Quelle était votre but sur les épisodes des Quatre Fantastiques (la mini-série "FF 1,2,3,4") que vous avez écrits ?
GM : Je voulais revenir aux racines de la série, retrouver cette ambiance des années 60, d'une famille peu dysfonctionnelle, avec Ben Grimm qui perdait souvent son calme. Le concept de cette série est génial parce qu'il n'a pas vieilli, il marche encore aujourd'hui.

CB : Pourquoi avoir fait revenir Emma Frost de la sorte dans les X-Men ?
GM : Un jour j'ai reçu le mail d'un fan me demandant pourquoi je n'utilisais pas Emma Frost, j'ai donc relu les épisodes où elle apparaissait et je me suis dit qu'elle serait parfaite pour être ma propre voix, un peu cynique, dans mes comics... Elle est intelligente et sexy et je lui donne les meilleurs dialogues ! J'ai également voulu lui donner un côté plus humain que par le passé. Elle est plus sympathique. Mais en même temps, elle ne perd pas une occasion d'être comère et de faire des coups bas. Le triangle amoureux entre Cyclope, Phénix et elle, est un des grands moments de mon run.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Taillés en pièces !

FABRICE SAP

LadyDeath, une des rares séries à avoir échappé à la purge récente des séries Crossgen. Elle est un peu devenue la "bouée de sauvetage" de la compagnie qui, alors que le public veut des super-héros,, n'est pas en mesure d'en proposer...

Curieusement, alors qu'on parle de post-superhéroïsme, les chantres de la doctrine anti-superhéros ont été lapidés par la critique, contraints à l'exil ou réduits au silence. On croyait les superhéros morts ? En 2003, ils ont enterré leurs détracteurs. Analyse.

En 1998, on pouvait vraiment dire que tout allait mal. *Spider-Man, Batman, Superman* et les *X-Men* étaient taillés en pièces par des séries dont les héros n'arboraient ni costume flashy, ni slip moulant. Les *Witchblade, Fathom, Lara Croft, Battle Chasers* et autres *Danger Girl* se vendaient comme des petits pains sans mettre en scène le moindre zouave costumé. Il y avait de quoi se poser des questions. Alors que DC résolvait le problème à sa manière en absorbant Wildstorm (un des studios produisant ces séries du "troisième type"), Marvel cherchait la solution dans le renouvellement de son équipe dirigeante. À la faveur du rachat de la compagnie par Toy Biz (fabricant de jouets et... ancienne filiale de Marvel dirigée par Avi Arad !), en 1999, un homme neuf entre en scène l'année suivante : Bill Jemas. Bombardé responsable de la branche publishing (l'édition de revues) de la Maison des Idées, Jemas fait rapidement place nette. Bob Harras, Editeur en chef depuis cinq ans, est remercié comme un malpropre et remplacé par Joe Quesada, gourou de la ligne *Marvel Knights*. Bill et Joe entreprennent alors de refaçonner Marvel selon leurs propres désirs. Un seul objectif : renouer avec les lecteurs (et faire des bénéfices). Tous les moyens seront bons. Bill Jemas est à l'aise dans ce rôle. Malgré son diplôme d'Harvard, l'homme connait bien les comics en général et Marvel en particulier. Côté cour, Bill engrange les succès (signatures de contrats de licence très juteux, négociations des droits cinéma des personnages, merchandising). Côté jardin, le bilan est nettement plus contrasté. À son crédit, la ligne Ultimate Marvel (une réussite commerciale et artistique) mais aussi *Origin*, la véritable histoire de Wolverine...

Après le 11 septembre 2001, les éditeurs de Marvel, sous l'impulsion de Bill Jemas, ont pensé que face au terrorisme sans visage des supôts de Ben Laden, les vrais héros, ne pouvaient se permettre d'avancer masqués. Captain America, Iron-Man, les X-Men sont donc devenus des personnages publics, des héros aux yeux de tous. Porté par son propre ego, Bill Jemas s'investit de plus en plus dans l'éditorial, mordant sur le territoire de Quesada qui tient bon, comme si de rien n'était. Mais il ne se passe pas longtemps avant que Bill ne se pique d'être reconnu pour ses talents de scénaristes. Et après s'être fait crédité comme créateur d'*Ultimate Spider-Man*, il s'attribue, à posteriori (sur le recueil destiné aux librairies, sorti quelques mois après la mini-série), la paternité d'*Origin*, le plus gros succès de Marvel en 2001, au nez et à la barbe du véritable scénariste, Paul Jenkins. Mais ce n'est pas tout !

Bill Jemas franchit la ligne jaune en se mettant régulièrement en avant sur le net, face aux lecteurs. Il les insulte, les traite ouvertement de boutonneux attardés et déclenche l'ire de nombreux fidèles de Marvel qui ne se reconnaissent plus dans ce que Bill appelle lui-même, le "New Marvel". Du côté des créateurs, la colère gronde tout autant. Des différences de traitement sont constatées entre les équipes créatives. En fait, Bill Jemas essaie de décourager les auteurs et artistes très implantés pour les remplacer par de nouveaux, plus maléables et... moins chers.

Ainsi, une polémique l'oppose à Peter David, auteur de la série *Captain Marvel*. Jemas n'aime pas la série et veut l'annuler. David lui rétorque qu'il n'a rien fait pour promouvoir la série. Après un échange de propos

assez fleuri, Joe Quesada siffle la mi-temps et propose de régler ça comme à O.K. Corral : par un duel. Aux lecteurs de décider la survie de *Captain Marvel* face à deux autres nouvelles séries : *Ultimate Adventures* supervisé par Quesada lui-même, et *Marville*, un pamphlet stupide anti-DC écrit par... Bill Jemas. Celui qui aura les meilleures ventes après six numéro continuera, les autres passeront à la trappe. La comédie prend fin avec la victoire de *Captain Marvel* (en sursis, la série s'arrêtera finalement en juillet 2004). Mais Bill n'en a pas encore fini avec les comics. Il est aussi derrière le concept qui causera sa perte : Max Comics. Cette ligne se voulait une réponse au Vertigo de DC : des comics s'adressant à un public adulte, moins commerciaux mais qui feraient "parler" de Marvel dans les salons où l'on cause. Outre les bons projets sortis de cette ligne (comme *Alias* ou *Supreme Power*) trois comics vont mettre le feu aux poudres : *Rawhide Kid*, *Nick Fury* et *X-Statix*.

Dans le premier, un personnage classique de la firme, un cow-boy ayant connu son heure de gloire dans les années 50 est ressorti pour une mini-série dans laquelle on insinue son homosexualité. Non pas qu'être gay au far-west ne fut pas un sujet valable, mais faire reposer toute une série là-dessus était périlleux sans compter que cette "nouveauté" a dérouté plus d'un fan ! Dans *Fury*, le sergent e plus décoré de Marvel affirme qu'il hait son job et s'adonne à la pédophilie en Thaïlande ! Enfin, dans *X-Statix#13*, on nous promet le retour de Lady Di en héroïne post-mortem. Ce projet provoque l'émotion en Angleterre et Quesada promet d'abandonner e concept. Là, Avi Arad, perd son calme légendaire. Le patron de Marvel réclame la tête de Jemas. La rumeur veut que la parution de Fury ait fait fuir les studios (et même George Clooney, pressenti) qui voulaient adapter le personnage à l'écran ! En septembre 2003, Bill Jemas est débarqué de son poste. Il est remplacé par un proche d'Arad, Dan Buckley. Fin de la partie.

"Sévèrement burné"

En 1999, un nouveau studio faisait son apparition sur la scène internationale, Crossgen Comics. Son créateur, le bouillonnant Mark Alessi ne fait pas dans la dentelle. Il proclame la mort des superhéros et le règne de ses comics d'aventures. Il faut lui reconnaître un certain courage. Car miser sur une compagnie produisant des comics dans un marché plus que déprimé, y investir son temps, beaucoup de son propre argent et se mesurer à des grands studios qui ont, entre 10 et 70 ans d'existence semblait une folie pure. Mais Mark Alessi est un enthousiaste et il communique cela à ses troupes, du moins au début. Il se fait même surnommer le "Stan Lee du XXIème siècle" : pompeux à mort ! Et la provocation ne s'arrête pas là. Il déclare aux journalistes que le public des comics "meurt d'usure". Et il pointe du doigt les "Big Two" de n'avoir rien fait pour séduire de jeunes lecteurs. Et évidemment, il propose aux écoles de lire... des comics Crossgen (contre 300$ par élève tout de même !). Crossgen, c'est d'abord un système, un univers "parfait" dans lequel les créateurs sont à l'abri du besoin, des contraintes et sont concentrés sur ce qu'ils savent le mieux faire : des comics. Mais en vérité, les comics de Crossgen ne se vendent pas très bien. Cependant, Mark Alessi tente de faire bonne figure. Il parle. Beaucoup. Et à beaucoup de gens différents. Il utilise son réseau influent pour faire parler de Crossgen un peu partout aux Etats-Unis et lance un ambitieux programme de licences partout dans le monde. Bref, tout le

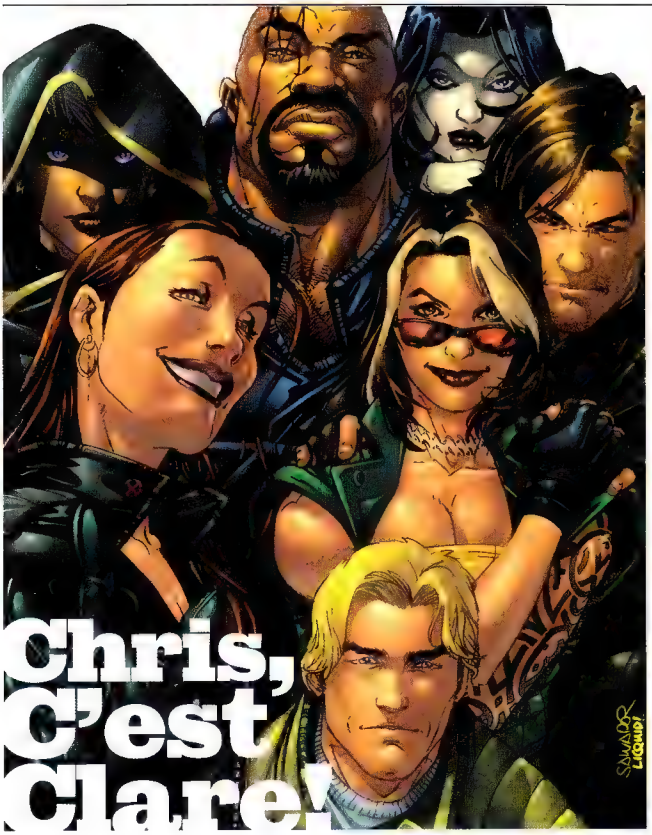
"Le diagnostic de Bill et Mark était le bon. Mais les méthodes employées, entre la cavalerie et l'injure, franchement contestables."

monde y croit et l'intox va durer, jusqu'en 2003. En juillet de cette année-là, certains créatifs free-lance révèlent que Crossgen ne les a pas payé pour des travaux effectués et parus depuis plusieurs semaines. Crossgen dut avouer que la trésorerie de la société était exsangue. Tout le monde (nous compris) s'est fait mener en bateau. Alessi a survendu sa société en espérant que "la communication" ferait vendre.

La moitié des séries comme *Mystic*, *Scion* ou *Meridian* sont arrêtées et les deux tiers des employés dont bon nombre de professionnels comme Brandon Peterson, Bart Sears ou Steve Mc Niven partent chez Marvel, la firme que Mark considère comme l'ennemi absolu. Il tape sur elle dès qu'il le peut. Mais alors que les ventes de Crossgen sombraient, *Batman* et *Spider-Man* caracolaient en tête des ventes.

Pendant un temps, Bill et Mark ont cru dur comme fer tenir le moyen de relancer leurs vente. Mais avec leur politique du "aimez-moi, détestez-moi, mais ne soyez pas indifférents", ils ont surtout agaçé tout le monde. La vérité est que lorsque le marché prend une direction, un seul homme ne peut changer cela. Pour des personnes aussi diplômées et intelligentes que Mark Alessi et Bill Jemas, avoir oublié que c'est le public qui décide, que la demande fait aussi l'offre est une faute. Une faute qu'ils ont lourdement payés tous deux. Au delà du lynchage auquel on les a soumis depuis près d'un an, il faut se poser des questions essentielles. Le diagnostic des deux hommes était bon. Mais les méthodes employées, entre la cavalerie et l'injure, franchement contestables. Nuançons tout de même le sort de Mark.

Si Jemas est "grillé" dans le business, Alessi pourrait rebondir un jour à la faveur d'un succès ou d'une adaptation réussie à l'écran. Aujourd'hui, le public plébiscite de nouveau les super-héros (d'ailleurs Crossgen aura lancé ses premiers super-héros, *American Power*, avatar moderne de Captain America, en 2004). Est-ce le début du renouveau ou un sursaut d'orgueil des grands gaillards costumés ? L'avenir nous le dira.



Chris, C'est Clare!

Et si 2004 était un peu l'année Chris Claremont ? Près de 30 ans après avoir forgé le succès des X-Men, le voici contre vents et marées qui fait toujours partie du présent et de l'avenir de la vache à lait de Marvel Comics. Dernier rebondissement, à la faveur de Reload (voir encadré) : il revient sur Uncanny X-Men, relance Excalibur tout en écrivant pour la concurrence des épisodes de la JLA, avec John Byrne, son compère historique.

Comic Box : Avec tous les titres X mensuels plus les mini-séries, il y aura bientôt plus de 16 séries par mois consacrés aux X-Men et à leur dérivés. Les lecteurs doivent suivre les destins de plus de 50 personnages différents, sans compter les guest-stars. Est-ce qu'il ne serait pas temps de faire un peu de place et de "tuer" une partie des personnages existants ?

Chris Claremont : Ça (les X-Men) a toujours été un soap-opéra, avec une distribution aussi large et épique que le *Seigneur des Anneaux*. Pour ce qui est de "tuer" des héros... Ce truc ne marche jamais. Parce qu'il y a toujours ensuite un scénariste passionné par le personnage tué qui a une brillante idée pour le ramener. Le fait est que les X-Men font vendre. Ce qui fait que tant que les auteurs auront des idées de séries viables, Marvel les écoutera probablement d'une bonne oreille...

CB : Cela fait maintenant quatre ans que vous êtes revenu sur les titres X-Men. Mais pour de nombreux fans, les événements de Reload et votre arrivée sur Uncanny X-Men sont vécus comme un retour, comme si X-Treme X-Men, la série que vous écriviez dernièrement, n'avait pas fait partie du même univers. Qu'en pensez vous ?

C.C. : Qu'ils ont le droit de penser ce qu'ils veulent mais je me demande vraiment comment une série qui comprend Tornade, Malicia et Gambit pourrait être considérée comme secondaire. La vérité, c'est que le monde X englobe beaucoup d'endroits et de personnages. Pourquoi tout devrait se réduire à ce qui se passe dans une école privée, à l'écart de New York ? Il y a – en tout cas il devrait y avoir – assez de place pour jouer, pour tout le monde.

C.B : Cette série, quand elle est lue séparément des autres, a un peu le ton des shows américains sur les reportages policiers. Mais comparée avec les autres séries X-Men, on a l'impression que vous réparez au passage pas mal de problèmes de continuité des autres titres...

C.C. : Je n'essaie pas pas de "réparer" quoi que ce soit, mais juste de raconter de bonnes histoires à propos de personnages que je ne connais que trop bien (et que j'aime sans retenue).

C.B. : Toujours sur X-Treme X-Men vous avez souffert de nombreuses interventions éditoriales sur vos scénarios (comme l'interdiction de ramener Psylocke, le départ de Salvador Larroca). Cette série a-t-elle été particulièrement dure à écrire et quel bilan tirez-vous de ces 45 épisodes ?

C. C. : Globalement je pense qu'ils sont assez bons. Je suis même fier de certains d'entre eux. J'espère maintenant qu'ils ne se démoderont pas avec le temps...

CB : Pourtant, la dernière année semble avoir été produite d'une manière qui n'était pas celle que vous attendiez au départ, avec le dernier story-arc (intitulé "16 millions") qui ne sera pas publié. Pouvez vous nous expliquer ce mic-mac et si vous comptez réutiliser ailleurs ce qui est resté non publié ?

CC : Ce qui s'est passé arrive régulièrement dans le monde de l'édition. Quelqu'un a eu une autre idée. Dans le cas de *X-Treme*, au début de 2002, Joe Quesada a eu l'idée de faire du mois

d'octobre un événement promotionnel intitulé *"Clare-Month"*. Nous aurions réglé la saga "invasion" à l'été et à partir de l'automne nous comptions lancer *X-Treme X-Men* dans une nouvelle direction, tout en lançant une mini-série, *MekaniX*, dont j'espérais qu'elle deviendrait une série mensuelle. Malheureusement Salvador Larroca a été arraché d'*X-Treme* pour dessiner *Ultimate Daredevil & Elektra*. Ce qui fait qu'au lieu de lancer une nouvelle saga pour *X-Treme* ("Schisme"), le *"Clare-Month"* a débouché sur une histoire de remplacement, *X-Treme X-Pose*, en attendant le retour de "Salva".

Tout l'été, j'avais travaillé et construit ce que je pensais être une bonne lignée d'histoires, qui s'enchaînaient, qui représentaient une montée en puissance et une sorte de saga globale sur une année entière, qui définirait le rôle d'*X-Treme* au sein des séries X-Men. "Schisme" devait déboucher sur "Intifada", qui devait enchaîner directement avec "Bogan" et tout ça devait se conclure avec "16 millions". Un plan nous amenant jusqu'au numéro 50 de la série ! Mais, décalé par *X-Pose*, "Schism" n'a commencé qu'en janvier 2003. Entre-temps, on avait appris que le second film X-Men sortait en mai aux USA. Joe Quesada m'a demandé d'écrire une suite au classique *"Dieu créé, l'Homme détruit"*, pour que ça sorte en même temps que le film (qui utilisait quelques personnages de cette histoire). Donc j'ai écrit cette saga non prévue au programme. Tout fonctionnait bien, mais finalement cet interlude a été transformé en un arc de 6 épisodes au lieu de 4 (contrairement à ce qui était prévu), ce qui a repoussé la parution d'"Intifada", à septembre 2003.

Au même moment, on nous a définitivement retiré Salvador Larroca de la série (transféré vers *Namor* puis vers *Uncanny X-Men*). Et même si Igor Kordey était tout ce qu'un scénariste peut espérer en terme de remplacement, il lui a fallu un peu de temps avant de trouver ses marques sur les personnages et pour que nous formions vraiment une équipe créative. Nous avons lancé "Intifada" en préparant déjà "16 millions", pensant créer un nouveau personnage majeur nommé Revanche (puisque ce nom n'était plus utilisé). Malheureusement l'idée de "Revanche" n'a pu être menée à bien.

C'est même encore plus compliqué que ça ! Avant tout ça, j'avais écrit une mini-série sur *Storm*, que devait dessiner Igor (Kordey) mais qui avait été mise de côté le temps qu'il dessine des épisodes de *New X-Men* et *Cable*. Et d'un coup, il a été décidé de faire paraître cette mini de *Storm* dans la série *X-Treme*, à un rythme

X-Men : Reload
Encore plus de mutants

Chez Marvel, il ne se passe pas deux ans sans que la franchise X-Men soit repensée de fond en comble. L'éditeur a fait ses comptes à la fin du règne de Grant Morrison sur *New X-Men* (avec des ventes qui n'ont vraiment redécollées qu'avec l'arrivée de Marc Silvestri au dessin) et repensé son approche. Après avoir tenté de diminuer l'aspect super-héros des titres pendant plus de deux ans, la nouvelle tendance, c'est d'y revenir.

ASTONISHING X-MEN : le premier gros coup de Joe Quesada, c'est d'avoir attiré le créateur des séries TV *Buffy* et *Angel*, Joss Whedon, au scénario de cette nouvelle série mensuelle. Whedon est là pour un an, en compagnie de John Cassaday pour ce qui est des dessins. Officiellement, il s'agit de continuer sur la lancée de Morrison (les X-Men centraux concernés sont, à un près, ceux qu'utilisait). Officieusement, il s'agit de prendre ses distances et ce n'est sans doute pas un hasard si Marvel a divulgé des pages du scénario qui expliquent la fin d'une certaine approche du groupe et son retour au rang de super-héros.

UNCANNY X-MEN : Chris Claremont abandonne *X-Treme X-Men* (qui s'arrête) et revient sur le titre historique dont tous les autres sont issus. Tornade, Sage et Bishop sont rappatriés dans cette série (alors que Claremont perd le contrôle de certains mutants d'*X-Treme*, dispatchés sur d'autres revues). Diablo sera aussi de la partie. Aux dessins, un autre revenant : l'anglais Alan Davis (secondé par Michael Ryan) est derrière les fourneaux. Claremont et Davis avaient co-créés le premier *Excalibur*...

X-MEN : l'ancien *New X-Men* est débaptisé pour signer la fin de l'ère Morrison. Chuck Austen et Salvador Larroca, jusque-là sur *Uncanny*, arrivent sur ce titre et ce n'est donc, en ce qui les concerne, qu'un jeu de chaises musicales... Qui leur fait quand même perdre certains personnages. Mais en gros, il s'agit de la continuation de ce qu'ils faisaient jusqu'ici.

NEW X-MEN : ACADEMY X : Il s'agit en fait de la série New Mutants, relancée sous un nouveau titre (mais avec la meme équipe créative). Là aussi, les élèves seront un peu moins « élèves » et plus super-héros, avec des noms de codes et des costumes. Quelques jeunes mutants inventés par Morrison devraient trouver refuge dans cette série.

EXCALIBUR : Le titre revient mais dans un contexte complétement différent, centré autour de Charles Xavier et quelques autres mutants pour le seconder (donc sans rapport avec *Excalibur* première génération). Chris Claremont écrit, là aussi la série, dessinée par Aaron Lopresti (Igor Kordey, un temps annoncé, a été débarqué avec perte et fracas, jugé "trop marqué", trop associé avec l'approche "no costumes" précédente).

DISTRICT-X : En complément de ses activités dans *Uncanny*, Bishop hérite d'une fonction de policier dans un ghetto mutant de New York, le tout chroniqué par David Hine et David Yardin.

Pour le reste, on note l'arrivée de Tony Bedard comme nouveau scénariste régulier d'*Exiles*, celle de Sean McKeever (*Sentinel*) sur *Mystique*... Un peu plus tard dans l'année, le cinéaste Bryan Singer (réalisateur des deux films *X-Men*) va rédiger une douzaine d'épisodes d'*Ultimate X-Men*. Enfin, *Weapon X* et son scénariste Frank Tieri essayent de survivre en repensant le contenu. Le titre va lourdement reposer sur Fantomex et Wolverine et sur des scoops supposés concernant les origines du programme Weapon Plus.

hebdomadaire pendant le mois de janvier 2004. Pas de problème. Igor et moi avions même eu peur un moment qu'ils l'aient annulée, cette mini-série. Et puis d'un seul coup, pour des raisons budgétaires, au lieu de janvier 2004, ils ont décidé de la faire paraître en décembre 2003. Pire, ça nous a laissé de tels délais qu'il a fallu des encreurs multiples pour terminer tous ces épisodes supplémentaires dans les temps. Nous nous en sommes tirés pas trop mal. Nous avons terminé "Bogan" pour le printemps et nous nous préparions à attaquer "16 millions" aux alentours de *X-Treme#50*... C'est alors qu'est arrivé Reload (voir encadré) et qu'ils ont pris la décision d'arrêter *X-Treme* au numéro *#46*. Est-ce que "16 millions" sera publié un jour ? Bonne question. Je l'espère. Mais tout ça montre bien que fabriquer des comics, ça reste une aventure !

C.B. : Comment "Reload" s'est-il mis en place et est-ce qu'avec District-X vous allez perdre le contrôle de Bishop ?

C.C. : C'est une décision éditoriale. C'est pour ça qu'ils paient cher les éditeurs et l'éditeur-en-chef : pour déterminer le futur de la maison. Mais qu'est-ce qui vous donne l'impression que je vais laisser Bishop derrière ? Il sera une partie importante de *Uncanny*, comme il l'a été dans *X-Treme*.

C.B. : Quelle est la base de la nouvelle série Excalibur et en quoi est-elle différente de celle qui a précédé ?

C.C. : Fondamentalement, *Excalibur* est la série de "Charly" (ndlr : Charles Xavier, le Professeur X). C'est l'occasion pour moi de faire de Xavier la figure centrale que j'ai toujours pensé qu'il devait être... Même quand je faisais de mon mieux pour qu'il s'en prenne plein la tête ! Sa mission est simple : Genosha, le pays des mutants, a été détruit, avec 16 millions de morts ! Son sale secret, c'est qu'il est en partie responsable (à cause de sa connection avec Cassandra Nova). Par conséquent, il veut reconstruire le pays et, par la même occasion, renforcer son "rêve".

C.B. : Après la mini-série Méchanix, beaucoup ont vu des parallèles entre Kitty Pryde et Willow, personnage secondaire dans Buffy. Etes-vous fan de Joss Whedon, le créateur de Buffy, et que pensez vous de son arrivée dans l'univers X ?

C.C. : J'ai toujours été fan du travail de Joss et je suis impatient de lire *Astonishing X-Men* mais quoi que les gens voient comme parallèles avec Willow (ou même avec Buffy d'ailleurs), Kitty existait bien longtemps avant elle. Je pense qu'il amènera sa propre approche de la culture moderne, du langage, des personnages, plus quelques nouveaux ennemis bizarres ! Et bien sûr, plus haut il mettra la barre, plus je serais déterminé à vouloir faire mieux. Ça devrait être très intéressant !

C.B. : Sur Reload, beaucoup de publicité est faite autour du retour des costumes. Est-ce que ce n'est pas un peu frustrant pour le scénariste qu'on ne parle que de la couleur des costumes, pas de la teneur de l'histoire ?

C.C. : Le scénariste a pour devoir de raconter les meilleurs histoires possibles. Le "publisher" doit lui les "marketer" de manière efficace. Ce sont des professionnels entraînés, comme moi, et nous leur faisons confiance pour qu'ils fassent leur boulot.

C.B. : Vous écrivez des comics de super-héros depuis une trentaine d'années maintenant. Comment pensez vous que ce genre a évolué depuis les 70's ?

C.C. : De bien des manières, c'est la meilleure des époques et c'est aussi la pire. Un peu comme dans les 70's : nous avions une grande liberté créative sur les personnages principaux. Globalement, la structure éditoriale était plus détendue, plus tournée vers les créateurs, qu'elle ne l'est actuellement. Dans bien des cas, nous étions en train de lancer des nouveaux titres, ou, en tout, cas nous étions plus proche de la source. Nous faisions dans la nouveauté. Nous n'étions pas en train de recycler des personnages ou des conflits existants. Nous n'étions pas en train de jouer avec l'univers Marvel, nous en étions encore à le construire. Malheureusement les ventes étaient pourries. A l'époque, le consensus était que l'édition de comics "grand public" n'était plus viable, qu'elle n'en avait plus pour longtemps.

Aujourd'hui, Marvel (trois ans après s'être redressée de la banqueroute) vaut 3 milliards de dollars ! Les films sur *Spider-Man* et les deux *X-Men* ont rapporté près de 1 milliard de dollars dans le monde et toutes les prévisions sur *Spider-Man 2* promettent que ce sera au moins un aussi gros succès, voire plus. En tant qu'industrie, les comics n'ont jamais eu autant de reconnaissance, mais les ventes sont de nouveau pourries.

L'inconvénient c'est que cette reconnaissance a un prix. Marvel et DC sont tous les deux maintenant très préoccupés par la façon dont leurs franchises sont représentées dans les bouquins. Dans le temps, nous n'avions pas à nous soucier des licences de jouets et des autres médias. Maintenant, ces licences sont une composante importante de la ligne directrice. Leurs exigences doivent être respectées par les maisons d'éditions. Nous n'écrivons plus dans notre coin. Là où il y avait un seul titre *X-Men* et où un seul scénariste définissait le personnage et la continuité, il y en a maintenant plus d'une douzaine, avec leurs propres auteurs, chacun ayant une idée précise sur la chose. Par nécessité, il faut que ces scénaristes cohabitent les uns avec les autres. Les personnages ont un historique et que je sois d'accord ou pas avec les choix

"C'est la meilleure des époques et la pire [pour les comics]. Un peu comme dans les années 70, lorsqu'on nous disait que les comics étaient morts. Aujourd'hui, nous avons une bien meilleure reconnaissance, mais les ventes sont aussi pourries qu'alors"

que d'autres font, je dois les respecter. De la même manière que j'attends que mon propre travail soit respecté par les autres. La même chose vaut pour les conflits. Magnéto, comme Galactus, était un terrible adversaire "à la grande époque". Tous les deux ont été vaincus combien de fois depuis ? Le défi perpetuel c'est de faire que les conflits, les personnages et le bouquin en lui-même soient excitants alors que de plus en plus de lecteurs sont aguerris, risquent de nous dirent qu'ils ont déjà vu ça avant... Mais d'un autre côté, il n'y a rien de mieux qu'un défi de ce type pour motiver notre fluide créatif...

C.B. : Depuis les années 80 les fans demandaient de voir la reformation du tandem Byrne/Claremont. Finalement, comment cela s'est fait sur la JLA, chez DC ?
CC : Mike Carlin, de DC, m'a appelé et invité à retravailler avec John sur cet "arc" de JLA. J'ai dit oui et voilà !

C.B. : Mais vous vous définissez vous-même comme un partisan de Marvel. Est-ce que cette réunion sur la JLA, pendant plusieurs mois, avec toute la publicité qu'elle attire, n'est pas un coup de canif à l'égard de Marvel, au moment où ils font la promotion des nouveaux titres X-Men ?
CC : Les scénaristes freelance vont là où ils trouvent du travail. Le plan JLA était signé depuis presque une année, au moment où j'écrivais ma propre mini-série *JLA : Scary Monsters* (et où j'espérais que DC me propose quelque chose d'un peu plus permanent). Pour revenir à votre question, il n'y avait pas le plus petit indice de *Reload* ou l'indication d'un changement quelconque sur les X-Men. Donc la question ne s'est pas posée en terme d'infidélité.

C.B. : Vous participez au Dave Cockrum Tribute Book, qui va payer les frais d'hospitalisation de votre ancien partenaire sur Uncanny X-Men...
C.C. : On m'a demandé d'y contribuer et ça a été un grand plaisir de répondre présent.

Sans Dave, il n'y aurait pas eu les « *All New, All Different X-Men* ». Pas de Tornade, pas de Colossus, pas de Diablo, pas de Phénix. C'est vraiment triste que pour une question de timing (ndlr : les contrats modernes sont plus avantageux pour les auteurs qu'ils ne l'étaient dans les années 70) on le prive de profiter des gains exceptionnels qu'ont rapporté ses personnages.[1]

C.B. : En dehors des autres titres liés aux X-Men que vous lisez pour des "raisons professionnelles", quels comics aimez-vous lire ?
C.C. : Pas beaucoup, je dois bien le dire. J'apprécie *Birds of Prey* car j'aime beaucoup le style de Gail Simone (la scénariste) et *Batgirl*, pour les dessins de Rick Leonardi. J'aime bien aussi ce qu'ont fait Christina Weir et Nunzio DeFillipi sur *New Mutants*. Je lis pratiquement tout ce que dessinent Greg Land, Mike McKone et Tom Raney... J'ai toujours une petite joie coupable à lire du Warren Ellis. Et puis bien sûr je suis très impatient de découvrir la patte de Whedon sur les *X-Men* (l'un d'eux en particulier). Mais globalement, j'aime plutôt lire les albums européens comme *Morgana* par Alberti et Enoch, *Gipsy* par Marini et Smolderen, tout ce que peut faire Olivier Vatine, *Valérian* par Jean-Claude Mezières. C'est le genre de BD qui m'intéressent en tant que lecteur, mais aussi me lançent un défi en tant qu'auteur.

C.B. : Vous avez toujours favorisé le côté international des X-Men et n'avez pas arrêté d'ajouter de nouveaux personnages étrangers. Est-ce que l'après 11 septembre 2001, avec des USA qui sont plus sur la défensive par rapport aux étrangers, a changé la donne ?
C.C. : En fait je pense qu'il est plus important que jamais de rester fidèle au thème des X-Men, c'est à dire l'acceptation et la tolérance, ainsi qu'à cette internationalisation de l'équipe. Les parallèles qui peuvent être tirés entre le monde réel et celui des X-Men sont tellement nombreux qu'on ne peux les lister. Ils sont aussi parfois douloureux à remuer. Mais ils sont nécessaires.

C.B. : Dans d'autres pages de cet annuel, nous avons remarqué que les comics en général (et Marvel en particulier) représentent défavorablement les français. Fantomex n'étant pas membre de l'équipe, quand est-ce que vous allez nous inventer un vrai X-Man français et cool ?
CC : Alan (Davis) et moi sommes en discussion pour une histoire qui se passerait à Angoulême. Mais... Je pensais que depuis l'instauration de l'Union Européenne, le mot d'ordre était chez vous de ne plus utiliser des concepts dépassés comme le nationalisme ? Plus de Français, plus d'Italiens, plus d'Espagnols, de Belges... Que des Européens, non ? Alors serait-ce équitable pour tous ces autres pays si on distinguait un Français en particulier comme étant un héros mutant ? D'ailleurs je suis sûr que c'est pour ça que le Royaume-Uni est en retrait dans l'Europe. Pour préserver l'indépendance de ses super-héros. Est-ce que nous, nous avons des héros Texans ou New-Yorkais ? Ils sont tous Américains. Alors pourquoi traiter l'Europe autrement ? Arrivé à ce point, dois-je vous préciser que... je plaisante... La vraie réponse à votre question c'est : bien sûr. Pourquoi pas. Dès que j'aurais trouvé une très bonne idée pour ce personnage !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky et Xavier Fournier

[1] Le 17 mars dernier, Marvel annonçait avoir trouvé un accord afin de permettre à Dave Cockrum de toucher une somme d'argent pour la création de ses personnages qui resteront, de toute façon propriété de Marvel. Comment s'éviter un procès tout en faisant acte de bonté... Only in America !

L'Europe : partenaire ou proie des USA ?

© Humanoids Publishing

"Relations commerciales". Voilà le terme le plus approprié pour décrire les rapports Europe/USA dans leur grande majorité. Historiquement, les bandes dessinées américaines ont fait leur apparition en Europe dans les années 1930. Il ne s'agissait de rien d'autre que de transactions commerciales du style : "Je vends, tu achètes ?". Mais dans les années 1970, quelques velleités de collaborations se sont manifestées, souvent pour des raisons de pénurie de materiel. Ainsi, l'éditeur français Lug (futur Semic) avait obtenu de Marvel de pouvoir faire dessiner toutes les couvertures de ses magazines (souvent peintes par feu Jean Frisano, inoubliable cover-artist de *Strange* et *Titans*), jugeant les couvrantes originales peu adaptées au marché local. Il est vrai qu'à ce moment là, les couvertures des comics US avaient souvent des bulles, ce qui rendait l'exportation problématique dans des revues comme *Strange*, contenant trois ou quatres séries différentes. Lug avait aussi, exceptionnellement, eu le droit de créer deux aventures du Surfeur d'Argent, personnage très populaire ici mais point du tout Outre-Atlantique.
Les années 80 allaient signifier un retour à la logique commerciale. Mais les Américains commençèrent à regarder l'Europe d'un autre œil. En 1995, on vit débarquer en France une filiale de Dark Horse. L'éditeur de l'Illinois cherchait là à conjurer le déclin de ses ventes "domestiques". Fasciné par les ventes d'albums européens, Mike Richardson, le boss de DH, tenta de s'inviter à table. Mais le catalogue de l'américain, composé de licences comme Star Wars ou Aliens ne cassa pas la baraque --loin de là-- et "l'expérience" se termina en 1999. Les comics de Dark Horse, sont aujourd'hui repris en majorité par Delcourt en France (Panini-Dino en Allemagne et PlayPress en Italie). La licence demeurant bien plus rentable que la création d'une filiale...

La nouvelle voie...

Mais Richardson avait quelque chose d'avant gardiste. Et, dans les deux sens, les acteurs de l'industrie de la BD vont se rendre compte qu'un seul territoire ne suffit plus pour assurer un développement durable. Du côté européen, de plus en plus de licenciés émettent le souhait de pouvoir créer des histoires pour leur propre marché. Mettant en avant leur spécificités locales, ils cherchent à convaincre les Américains de les laisser utiliser leurs personnages et créer, sur leur marché, un événement.
En Suède et dans les pays scandinaves, le géant de l'édition Egmont a depuis longtemps ouvert la voie en produisant avec des créateurs locaux ou anglo-saxons des aventures du Phantom du Bengale, un personnage du Golden Age. Egmont a produit plus de 1300 épisodes du Phantom depuis 1950, un record !
Plus près de nous, c'est Semic en France qui s'est de nouveau penché sur la question en 2003. Après de longs mois de négociations, ils ont obtenu le droit de créer une histoire de Spawn (cf.CBA#2). Rien n'obligeait cependant Todd McFarlane à éditer cette histoire aux Etats-Unis. Mais, séduit, il l'intégra officiellement à la continuité de Spawn, dès sa parution américaine, en avril 2004. Semic récidive dès le mois de mai en France avec *Witchblade : Serment de sang* (par Lofficier et Roux) et, plus tard, Stéphane Louis dessinera un épisode de *Darkness*.
Il n'en fallait pas plus pour remotiver l'autre importateur de revues américaines en France, Panini. L'éditeur franco-italien s'était déjà frotté à la création originale il y a quelques années avec Conan le barbare et une histoire courte de Captain America (par Mark Waid et Claudio Castellini). Mais au soir d'Angoulême 2004, Panini annoncait une offensive de grande envergure, avec des créateurs italiens et français, sur des personnages Marvel. Premier à pointer le bout de son nez : *Spider-Man : le secret de Verre*, un album de 48 pages format européen, réalisé en Italie par Tito Faraci et Giorgio Cavazzano. D'autres créateurs, débutants ou confirmés, sont annoncés (dont Morvan), dans ce qui pourrait devenir une ligne à part entière, un laboratoire pour le marché américain. Marvel US découvrirait des talents à moindre frais, une stratégie inverse de celle qui l'avait conduit à créer Marvel UK, en Angleterre dans les années 80 (et dans laquelle l'éditeur avait englouti un paquet de dollars).

Pendant longtemps, l'Europe et les Etats-Unis se sont regardés en chiens de faïence dans le monde de la bande dessinée. Les premiers avaient un mal fou à comprendre comment on pouvait produire des mensuels en préservant une certaine qualité (longtemps décriée d'ailleurs). Et les second restaient perplexes à l'idée qu'une série puisse conserver son public en ne sortant qu'une fois tous les deux ans (en moyenne). Mais l'heure est aujourd'hui au rapprochement. La mondialisation tant controversée met les deux pieds dans la BD. Etat des lieux...

Viens chez moi...

Il existe également un autre chemin : l'association. Personne n'avait prévu que le marché américain changerait de visage. Ces derniers temps, les comics souples s'essoufflent et les ventes de recueils au format album explosent. Très en avance sur ce créneau, DC Comics a, ces dernières années, tenté un certain nombre d'expériences, en lançant, par exemple, des albums originaux, avant leur parution en souple (*JLA/JSA*,...). Le succès étant au rendez-vous, DC a très vite perçu que le public des librairies était plus large, plus aisé et amenait de conforables revenus. Mais, malgré son impressionnant catalogue, l'éditeur du 1700 Broadway estimait ne pas avoir une gamme suffisamment complète. Or chez DC, on ne complique pas la vie. Quand on n'a pas... On achète. Le 13 janvier 2004, Paul Levitz, président de DC et Fabrice Giger, patron des Humanoïdes Associés, annoncent ainsi un accord historique. L'éditeur américain obtient l'exclusivité du catalogue de bandes dessinées produites par les Européens, pour tous les marchés anglophones. En échange, il s'engage à intégrer à son catalogue la ligne Humanoïds qui lui apportera 36 BD par an avec des auteurs prestigieux comme Bilal ou Moebius. De leur côté, les Humanos auront toute légitimité pour produire des albums avec des Américains comme Kurt Busiek, J.G.Jones ou John Cassaday--dessins ci-contre).
Au fond, cet accord, qui n'est, d'après DC que le premier d'une longue série d'associations (un fameux label anglais devrait annoncer un arrangement du même type sous peu), est assez logique. Les marchés des deux continents sont entrés dans une phase de convergence. La BD européenne fait ici profiter l'Amérique de sa maturité. On imagine que la prochaine étape sera une concentration massive des maisons d'édition dans de grands conglomérats, à l'image de ce qui s'est passé dans les autres médiums (télévision, presse, radio). Bonne ou mauvaise, cette tendance est irréversible. Il faudra s'y faire !

French Heroes Born in the USA

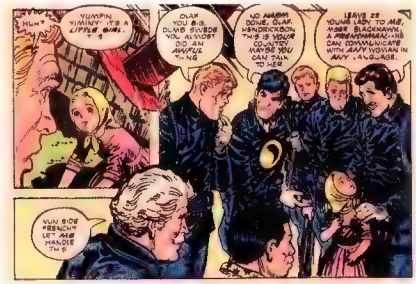
PAR XAVIER FOURNIER

Nous nous sommes plusieurs fois intéressé aux tentatives françaises et européennes de créer des super-héros à "l'américaine". Mais le cas inverse existe aussi. Quand l'histoire le nécessite, les auteurs de comic-books s'essayent aussi, avec des bonheurs divers, à la création de "héros français" dans leurs histoires. Attention, il ne faut pas craindre les clichés...

DONNEZ-MOI UNE LUMIÈRE
VOUS FUMEZ TROP
OU ÊTES-VOUS, MON ÉPOUSE?
NOTRE ASSOCIÉ
LA MÊME DIFFÉRENCE
HAHAHAHAHAHA
OH BRANCH, VOUS ÊTES SI DRÔLE!
JE SAIS JE L'AI VU DANS LE VISAGE DU DOCTEUR LE JOUR OU JE SUIS NÉ!
OOOH HAHAHA
OH CETTE FAÇON VOUS BELLE PRINCESSE
CLICK
© DC Comics

Que ce soit par souci de diversité, d'originalité ou même pour habiller un commentaire historique ou politique, les comics – que certains caricaturent souvent comme la glorification d'un unique idéal américain – se sont très vite intéressé à des personnages venus d'autres pays et d'autres cultures. Ne serait-ce qu'avec la notion de "melting pot" américain, un bon nombre des auteurs de comics des années 30-40 étaient des émigrés de deuxième génération. Rajoutez à ceci que, très vite, la Seconde Guerre Mondiale fournit une actualité riche en événement, propice à inventer des héros sur tous les champs de bataille et vous comprendrez que l'émergence de héros non-américains était une évidence...

Le personnage français qui détient le record de longévité dans les comics US date de cette époque et s'appelle... André. Pour être exact André Blanc-Dumont, bien que son nom de famille soit assez rarement utilisé dans ses aventures. Il a réussi à paraître de manière continue pendant 26 ans (de 1942 à 1968), date de suspension de la série dont il était le héros secondaire : *Blackhawk*. Un titre non pas habité par des super-héros (sauf pour une courte période) mais par un groupe international d'aviateurs, formé pendant la seconde guerre mondiale pour lutter contre les nazis. À l'origine, les Blackhawks, au pluriel, n'étaient que les aides anonymes du héros Blackhawk (au singulier), destinés à être de la chair canon au fur et à mesure des aventures. Mais dès le deuxième numéro de *Military Comics*, où était apparue l'équipe, ces "aides" prirent de la consistance, des noms et des personnalités distinctes. En gros, il y avait un membre des Blackhawks par pays occupé par les nazis. Et assez logiquement un Français, le dénommé André, y figurait en bonne place. Brun à la moustache fine avec un accent frenchie à couper au coûteau, André fut, pendant un quart de siècle, le cliché français par excel-


YUMPIN YIMINY, IT'S A LITTLE GIRL!
OLAF, YOU B-B-DUMB SWEDE YOU ALMOST DID AN AWFUL THING
NO JARGON DONE, OLAF. HENDRICKSON, THIS IS YOUR COUNTER. MAYBE YOU CAN TALK TO HER
LEAVE ZE YOUNG LADY TO ME, MISS BLACKHAWK. A PARAPSYCHOLOGIST CAN COMMUNICATE WITH ANY WOMAN IN ANY LANGUAGE.
YUM SIDE FRENCH? LET ME HANDLE THIS

André, le français des BlackHawks, essaie de séduire... une fillette de 8 ans !

lence. Il était toujours prêt à séduire les femmes croisées dans les aventures du groupe (bien sûr dans la mesure où leur leader Blackhawk n'avait pas déjà jeté son dévolu sur elles). Et à régaler son monde de son côté latin lover. Pourtant, la rédemption de ce dragueur invétéré semble parfois à portée de main. Dans *Blackhawk #251*, on le découvre ainsi, un soir, en train d'écrire à une mystérieuse Michelle en lui jurant qu'elle est la seule femme dans sa vie. Mais la scène fait rire ses collègues : c'est la neuvième lettre de la soirée qu'il écrit à une femme différente ! D'ailleurs André ne fait rien pour changer l'opinion du groupe sur lui, bien au contraire. Dans le même épisode, alors que les Blackhawks sont en Hollande et qu'il s'agit de soutirer des infos à une fillette, André s'interpose alors que le Hollandais du groupe est sollicité pour la questionner : *"Laissez-moi la jeune fille, Mr. Blackhawk, un français.. peut communiquer avec n'importe quelle femme dans n'importe quel langage"* dit-il en posant de manière condescendante sa main sur l'épaule de la fille, qui a, au grand maximum 8 ans ! À l'époque, ça ne choque personne (sic)... En 1957, les Blackhawks, qui étaient jusque là publiés par Quality Comics, furent rachetés par le principal éditeur du moment, DC Comics. Pour les héros, cela ne changea pas grand chose... au début. Mais DC était en train de faire son grand retour dans la catégorie des héros masqués. Au bout de quelques années, il fut décidé de transformer ces aviateurs en super-héros. La chose fut faite en dépit du bon sens, dans une ambiance ringarde, proche de celle de la série TV de Batman. André devint du coup un super-héros mécanicien surnommé "M'Sieu Machine". La réaction du public fut désastreuse et bien vite l'éditeur fut obligé d'arrêter la série. Sporadiquement, cependant, DC essaya de faire revenir le titre et le groupe, dans les années 70 et 80 (en France *Blackhawk* fut publié au même moment chez Arédit-Artima, sous le titre *Faucon Noir*), en effaçant ses erreurs et retransformant les héros en aviateurs de la seconde guerre mondiale. Un *Blackhawk Special*, publié en 1988, établit qu'assez logiquement une bonne partie des membres du groupe étaient maintenant morts, y compris le Capitaine André Blanc-Dumont.

Ah, ces touristes !

La guerre passée, les rapports des super-héros américains avec la géographie allaient changer. Se déplacer en Europe pour y lutter contre un envahisseur réel n'était plus de mise. Dans les années 50/60, les contacts avec l'étranger des héros de DC s'articulent souvent autour de deux cas. Dans le premier, le héros américain se déplace dans un autre pays pour aider la police à venir à bout d'une enquête qu'elle ne peut résoudre car elle n'a pas de super-héros local. Le syndrome du gendarme du monde n'est pas loin et un parallèle avec le monopole de l'arme nucléaire et la mise sur pied de l'OTAN n'est pas interdit non plus. En cas de besoin, les USA prêtent donc leurs super-héros aux puissances "amies". Pour ce qui est plus particulièrement de la France, l'élément français qui apparaît le plus à l'époque c'est... la Tour Eiffel. Détruite par des héros ou des criminels (comme c'est le cas dans *Metamorpho Vol.1 #6*, en 1966, quand le héros la détruit contre sa volonté), enlevée par des extra-terrestres (*Flash Vol.1 #185*, en 1969) ou simple décor d'une aventure de Superman (dans *Action Comics#203*, en 1955, il y sauve Lois Lane. D'ailleurs la scène est reprise dans le film *Superman II*), la Tour ne chôme pas dans l'univers des comics, où elle est sûrement l'un des monuments non-américains les plus représentés.

Dans le second cas, DC présentait bien des super-héros à l'étranger, mais qui sont tous des copies et des admirateurs des héros américains. C'est ainsi qu'en 1955 (*Detective Comics #205*) Batman fait la connaissance des "Batmen of All Nations" des héros qui, bien que n'étant pas basés sur la chauve-souris, sont décrits comme inspirés par le héros de Gotham City. Si l'on ne trouve pas de français dans cette équipe, ce n'est pas par contre le cas dans une autre histoire très similaire. En 1958, dans *Adventure Comics #250*, l'archer Green Arrow assiste à une convention de ses admirateurs. Les "Green Arrows of The World" sont un agglomérat de héros-archers qui, tous, le reconnaissent comme leur modèle. Y compris un héros français, le croustillant Phantom. Comme tous les autres membres de cette convention, le Phantom a pour auteurs Bill Finger (le co-créateur de Batman) et l'illustre Jack Kirby. Ca ne l'empêche pas d'être un tantinet ringard, portant bien entendu moustache et béret, par-dessus une copie de l'uniforme de Green Arrow et déclarant systématiquement de manière théâtrale, à son arrivée : *"Vive l'Amérique, Vive le Justice"* (faute incluse dans le texte). Cette idée que des super-héros étrangers existent, mais reconnaissent comme seul modèle le héros américain, est toute aussi condescendante envers les nations amies des USA que la première qui consistait à envoyer des super-héros US aux 4 coins du monde. Finalement dans cette période le personnage français qui tire le plus son épingle du jeu, c'est Mademoiselle Marie (voir rubrique Héros Oublié) dans le sens où elle a droit à ses propres aventures et n'est pas forcément subordonnée à un héros américain. Mais encore faut-il noter qu'en tant que dulcinée occasionnelle du Sergent Rock et de quelques autres héros de guerre, la subordination prend là une autre forme...

Phantasmo, un super-héros français luttant contre les nazis pendant la 2ème Guerre Mondiale (DC Comics).

International players

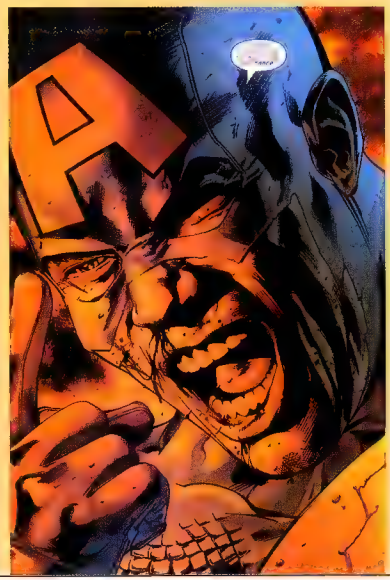
Dans les années 70, on assiste à une explosion des super-héros internationaux mais, bizarrement, aucun français majeur ne sera de la fête. A part quelques cas de troisième plan (comme Frenchie, le pilote d'hélicoptère de Moon Knight) on n'aura pas droit à un vrai héros français. Aucun en tout cas qui ait

"En froncé dans le texte"

Depuis la fin des années 90 les allusions anti-françaises se sont multipliées dans les comics. Pendant un temps, cette "taquinerie" se limite à des allusions, à des détails, dont est friand le scénariste Fabian Nicieza. Ses épisodes de Thunderbolts sont ainsi émaillés de deux ou trois références pas forcément plaisantes pour les Français. Mais il s'en expliquait à l'époque dans les pages de Comic Box, plaçant ces allusions sur le registre d'une gentille mise-en-boîte que d'une réelle hostilité.

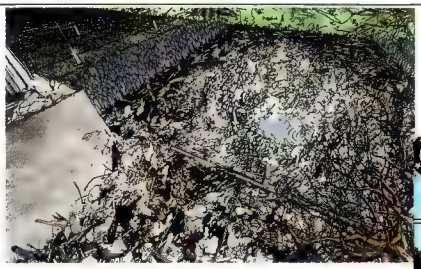
Ces derniers mois, un élément déterminant est venu jeter de l'huile sur le feu : la dégradation des liens entre la France et les USA au sujet de l'intervention en Irak a donné encore plus de relief à ce fantasme d'une France trouillarde, incapable de se battre. Des mises en boîtes ironiques des Thunderbolts, on est passé carrément à un autre palier, plus insultant. Ainsi dans *X-Statix#13* et *14*, on a enfin droit à un mutant français... Le Surrender Monkey (le Singe qui se Rend), un singe humanoïde avec un béret. Dans un premier temps on pense à un second degré car il est précisé dans l'épisode que ce singe et ses co-équipiers sont de vivants exemples des clichés américains envers l'étranger. Cependant, par la suite, le Surrender Monkey prouve sa vraie nature en demandant plusieurs fois l'arrêt du combat, jusqu'à ce que Mister Sensitive, un des héros de la série, le tue sans autre forme de procès. Quelques semaines plus tard, *Ultimates Vol.1 #12* paraît avec une scène sidérante. Captain America est en mauvaise posture, lancé dans un combat contre des extra-terrestres. Dans les dernières pages, son ennemi lui conseille de se rendre pendant qu'il le peut. Une pleine page voit le Captain refuser toute idée de capitulation avec ces mots : *"Tu crois que ce A sur ma tête veut dire France ?"*. Rideau. L'épisode se termine sur cette vanne à 30 centimes d'Euro. On n'est plus dans le registre d'une ironie distillée dans une case de *Thunderbolts*. Ici, la réflexion anti-française est un des points d'orgue de l'épisode. Chose étonnante, *Ultimates* n'est même pas écrit par un américain, mais par un anglais, Mark Millar...

Faut-il en déduire que les comics sont brusquement devenus anti-français dans l'Amérique post-11 septembre ou à la faveur des frictions autour de l'Irak ? Non. D'abord parce qu'il serait faux de dire que tous les comics traitent la France ainsi. Les réflexions anti-françaises sont curieusement le fait du seul éditeur Marvel Comics alors que, chez DC ou Image, on s'abstient de ce genre de commentaires. Ensuite il faut bien convenir que les comics américains eux-mêmes ne sont pas tendre avec leur propre "culture native". Ainsi les séries où les super-héros tournent en dérision l'état Américain ne sont pas rares (on pourrait même dire que c'est fréquent). George Bush est continuellement montré comme un crétin lunaire. Fondamentalement les comics sont donc largement plus critiques avec leur propre pays qu'ils ne le sont au sujet de la France, mais quand même...



le même calibre qu'un André, une Mademoiselle Marie ou même un Phantom. Pourtant les occasions sont nombreuses. D'un côté, chez Marvel, il y a la renaissance des X-Men, avec leur lot de mutants venus du monde entier (comme l'Allemand Diablo). Chris Claremont, le scénariste de la série, basera par la suite plusieurs épisodes en France (*Uncanny X-Men 200, 300...*) adorant visiblement le pays mais n'ira pas jusqu'à inventer un X-Men français. Du côté de DC Comics, il y a bien la poussée des Super-Friends et de leur groupe annexe, les Global Guardians, héritiers des Batmen of All Nations, qui sont en quelque sorte l'ONU des super-héros. Mais là encore, pas de Français. On continue, à l'occasion, d'inventer des criminels français (dans les années 60 il y avait eu Batroc, la Gargouille Grise et Madame Rouge, dans les 70's il y a Cyclone, ennemi de Spider-Man) mais plus de héros...

En 1981, à la faveur de la mini-série *Contest of Champions* (qui suppose qu'une menace globale réunisse tous les super-héros du monde Marvel), l'éditeur en profite pour introduire un certain nombre de héros internationaux. La plupart n'auront pas de lendemain. Finalement le héros français créé pour l'occasion, le Peregrine, doit s'estimer heureux de sa maigre carrière par la suite (quelques apparitions dans *Avengers Spotlight, Marvel Universe*... et même sa propre aventure solo dans un numéro de *Marvel Comics Presents*). Alors que les années 80 avancent, les auteurs de comics s'ouvrent un peu à l'étranger. D'ailleurs un Français, Jean-Marc Lofficier, commence à écrire des scénarios et ne se prive par pour y faire apparaître des persos bien de chez nous. Dans *Action Comics#579* (1986), il projette Superman à travers le temps. Le héros rencontre un curieux petit village de gaulois doués d'une force surhumaine, y com-



En haut : Dans Rex Mundi (Image) dont l'action se passe à Paris, on ne détruit pas la Tour Eiffel mais... Notre-Dame.

À droite : Superman et un petit Gaulois moustachu font équipe !

pris le plus gros d'entre eux (dont le visage reste dans l'ombre) qui lui colle une mémorable raclée. C'est bel et bien un "crossover" officieux avec les compagnons d'Astérix ! Lofficier enchaînera en créant finalement un membre français des Global Guardians, Belphegor, censée être la fille du personnage incarné par Juliette Gréco dans le feuilleton télé du même nom. Et enfin, sous son influence, dans *Young All-Stars*, Roy Thomas créera rétroactivement un super-héros français ayant opéré sous l'Occupation : Phantasmo, un homme à la peau bleue, bardé d'une croix de Lorraine et pourvu de pouvoirs mystiques...

Un ou deux ans plus tard, la Justice League of America, devenue un temps la Justice League International, fait l'objet d'un second titre : Justice League Europe, une branche du super-groupe qui s'installe à Paris. Au début, le groupe n'est composé que de héros américains (Flash, Metamorpho...), obligés de composer avec la vie en France. Finalement ils sont rejoint par Crimson Fox, la première super-héroïne française notable depuis longtemps. Il s'agit de deux sœurs incarnant cette héroïne athlétique à tour de rôle. Très vite, Crimson Fox devient membre de la Justice League Europe (et ce pendant plusieurs dizaines d'épisodes). Mais dans le même temps les auteurs seront très vite lassés d'avoir à regarder dans un dictionnaire franco-anglais à chaque fois qu'une scène se passe dans la rue. C'est pourquoi, sans se séparer de Crimson Fox, la JLE se relocalisera très vite en Angleterre, où il n'y a pas de barrière de langage. Crimson Fox reste la principale héroïne française "made in USA" des années 80/90... mais comme nul n'est prophète en son pays, sa carrière reste non traduite en France.

Tous sur la France !

Les années 90 seront l'occasion de bon nombre d'emprunts à la culture française. Il faut dire que beaucoup de comics produits par Image (et les studios de la même génération) se targuent alors d'un certain gothisme européen et qu'il est de bon ton d'y trouver des références aux Templiers. Chez Awesome, la série *Coven*, par Jeph Loeb et Ian Churchill, compte parmi ses membres une héroïne française, Fantom (contrairement à ce que laisse croire son nom, ce n'est pas un spectre, mais un vampire). Sa carrière sera cependant sabrée par les problèmes financiers d'Awesome. On notera également la tentative de franciser les personnages de la série *Mystic* chez Crossgen, ou encore la transformation littérale, chez Marvel, de Daredevil en héros français le temps de quatre épisodes : amnésique et lâché en France le temps d'une mission secrète, sous une fausse identité, celui-ci, convaincu d'être natif de France passera quelques mois à retrouver ses esprits, en combattant au passage des ennemis comme "le Concierge" (sic)... À noter que la France a aussi parallèlement fait son retour en tant que décor.

Après les disparitions de la Tour Eiffel dans les années 60 et le procès de Magnéto dans les années 80, une France "alternative" sert de décor à certaines des séries les plus atypiques du moment : *Arrowsmith* (la France y est le terrain de bataille d'une 1ère guerre mondiale où la magie existe). Et *Rex Mundi*, sorte de politique fiction anachronique dans le Paris du début du XXè siècle, où la magie joue elle aussi un rôle... Le Paris bien réel est, quant à lui, apparu dans la série policière *100 Bullets*, où il servait de refuge à "Mister Branch", un rondouillard amateur des petites femmes de Pigalle.

Si ces dernières années Marvel a eu son lot d'allusions anti-françaises (voir encadré), on pourrait difficilement y voir une opinion unilatérale dans le sens où le même éditeur s'est aussi fendu d'un personnage "francisant" important ces dernières années : Fantomex (création de Grant Morrison). Un mutant amnésique, créé pour tuer d'autres mutants, mais qui échappe à cette programmation et se construit de toute pièce une identité (en bonne partie basée sur Fantomas ou Diabolik). Celle d'un cambrioleur anarchiste de haut vol, français de choix parce qu'il aimait cette langue (à la manière du Mérovingien dans *Matrix*). Fantomex, allié des X-Men et de ce fait personnage secondaire d'une des séries les plus vendues aux USA, sera peut-être LE héros français des comics pour cette décennie. A moins qu'on nous en invente un autre d'ici là...

Dur Dur... pour Peter Milligan dans X-Statix, le héros de la France est le... Surrender Monkey (le singe qui se rend).

And this Gallic genegene from Paris, France, is "Surrender Monkey"!
"Surrender Monkey"? What are his powers?
The uncanny ability to quit at juuuuuust the right time. Very useful in a tight spot.

Sherlock Holmes : le Gentleman Extraordinaire

Héros de livres, de films, Sherlock Holmes a aussi eu son lot de passage dans les comics. Un figurant occasionnel ? Dites plutôt une influence déterminante : sans ce héros anglais, pas de Ligue des Gentlemen Extraordinaires et même pas d'équipe de super-héros tout court ! L'Amérique ne serait donc rien sans ce héros européen ? C'est à voir...

Comme tous les grands classiques, Sherlock Holmes a eu son lot d'adaptations en bande-dessinée. Passons sur ces simples adaptations puisque bien souvent elles n'arrivent pas à la hauteur des variations. Ou des pastiches. En 1915, dans le magazine *Century*, la romancière Carolyn Wells écrit l'un de ces clins d'œil dans une nouvelle consacrée à la "Société des Détectives Infaillibles". Elle y invente un club composé des plus grands détectives littéraires. Sherlock Holmes en est le leader, suivit de héros policiers comme C. Auguste Dupin (création d'Edgar Allan Poe) et bien d'autres, tous tirés de romans d'auteurs différents. Voilà l'influence maîtresse d'une bande dessinée beaucoup plus récente, *la Ligue des Gentlemen Extraordinaires* d'Alan Moore (dont est tiré le film éponyme).

Oui, la Ligue doit son existence à un récit vieux de presque 90 ans ! Et du coup, on comprend mieux qu'Alan Moore se soit abstenu d'utiliser Sherlock Holmes de manière plus importante dans sa propre ligue: cela aurait tout simplement été trop proche du modèle. Mais la Société des Détectives n'a pas inspiré qu'une BD. Ce groupe est aussi vraisemblablement l'un des modèles de la JSA - *Justice Society of America* (publié à partir de 1943), qui est tout bonnement le tout premier groupe de super-héros. En effet, les deux Sociétés ont presque le même fonctionnement. Les premiers épisodes de la JSA ne montrent pas le groupe en action mais plutôt les héros se réunissant autour d'une table et se contant leurs exploits. Or, c'est aussi ainsi qu'agissaient les Détectives Infaillibles...

Et l'influence de la société secrète de Sherlock Holmes sur les comics ne s'arrête pas là puisque ces derniers continuent d'y faire référence, parfois à travers des hommages appuyés. Ainsi dans *Planetary#13* (janvier 2001), Warren Ellis et John Cassaday (respectivement scénariste et dessinateur) mettent leur héros, Elijah Snow, sur la piste d'une organisation qui, au premier coup d'œil, peut sembler être un pastiche de la *Ligue des Gentlemen Extraordinaires*. Elle est en effet censée avoir été active au XIX° siècle et compte parmi ses membres Dracula, le Monstre de Frankenstein mais aussi et surtout Sherlock Holmes et quelques hommes d'exception du même siècle. Or, quand on remarque que l'épisode en question est titré "Century", même titre que le magazine où furent rassemblés les Détectives Infaillibles, il devient évident que le clin d'œil n'est pas destiné à la Ligue mais bien à l'invention originelle de Carolyn Wells. La présence d'éléments communs (comme l'Homme Invisible) n'étant là que pour souligner, comme un pied de nez, que c'est de là que vient le concept d'Alan Moore. Warren Ellis explique dans *Planetary* comment Holmes est devenu le mentor de Snow, mettant sa série encore plus dans la descendance de la SDI. Mais Holmes n'a pas attendu 2001 pour être partie prenante dans le destin des super-héros. Dans *Joker#6* (mars 1976), l'ennemi juré de Batman se voit pourchassé par le détective anglais. Enfin presque, puisqu'il y a une astuce pour expliquer la présence d'Holmes au XX° siècle: il s'agit d'un acteur, engagé pour jouer le rôle de Holmes, qui prend un coup sur la tête et s'imagine vraiment être le personnage.

Sherlock Holmes contre...Dracula ! Une des histoires du détective proposées par le petit éditeur indépendant Moonstone Publishing.

C'est avec un vrai talent de limier, vêtu comme Holmes, qu'il va chasser et vaincre le Joker [1]. Pour croiser le "vrai" Holmes, Batman va attendre mars 1987 et *Detective Comics#572*. Batman y combat un descendant du professeur Moriarty (l'ennemi juré de Sherlock) et vers la fin de l'épisode le super-héros est rejoint par le limier britannique, toujours vivant, maintenu en vie grâce à un mystérieux traitement tibétain.

Tout ça se passe chez l'éditeur de Batman et Superman, DC, mais qu'en est-il des concurrents ? De nos jours celui qui s'appuyait le plus sur l'influence d'Arthur Conan Doyle, c'est Crossgen, même si la série concernée, *Ruse* (qui vient juste de s'arrêter), n'utilisait pas directement Holmes. Le détective très british Simon Archard n'étant jamais qu'une sorte de copie conforme, transposée dans un univers où la magie existe et où son assistante a des super pouvoirs. Marvel, maison mère de Spider-Man et des X-Men n'a que timidement lié ses histoires et le personnage inventé par Sir Arthur Conan Doyle. Dans *Nick Fury, Agent of Shield#3* (août 1968), on verra surtout l'agent secret de l'éditeur projeté dans un pastiche du *Chien des Baskerville*, écrit et dessiné par Jim Steranko. Lequel finira plus tard par illustrer, des années plus tard... des romans de Sherlock Holmes ! Des adaptations (comme dans *Marvel Preview Magazine#6*), des clins d'oeils occasionnels mais peu de détournements marvelliens d'Holmes, finalement. Tout au plus on notera que dans *Master of Kung-Fu*, le personnage de Clive Reston est censé être le petit-neveu de Sherlock Holmes.

À la fois plus trouble et ambitieux, l'éditeur Dark Horse a lui ouvert la porte à des rencontres bien plus étranges. Dans *Predator : Nemesis*, des personnages secondaires liés à Sherlock (et notablement Mycroft Holmes, le frère du détective dans les romans d'origines) croisent le chemin du Predator, le chasseur extra-terrestre né dans les films du même titre. Sachant que Dark Horse est l'éditeur des aventures BD d'Alien, de Buffy et de bien d'autres licences hollywoodiennes, ce petit pied posé dans l'univers Holmesque pourrait bien déboucher sur des face-à-face encore plus hauts en couleurs (!). Sherlock Holmes contre Ripley, Buffy ou... Godzilla ? Dans l'univers de la bande dessinée, rien n'est impossible !

Sherlock Holmes a bien eu droit à quelques comics portant son nom (chez Charlton Comics, DC, Eternity Comics ou plus récemment Moonstone) mais c'est finalement dans ses variations et ses non-apparitions que ce personnage de la littérature anglaise a le plus apporté à la BD américaine. Sans Holmes, pas de *JSA* et donc pas de *JLA*, pas de *LoEG*, pas de *Planetary*... Ç'eut été dommage de nous en priver Mr Doyle.

Xavier Fournier

[1] Fait très curieux, quelques mois plus après la parution de Joker#6, la télé américaine a d'un seul coup une "idée" de nouvel·e séne à l'écran : Dans *Le retour du plus grand détective du monde*, l'acteur Larry Hagman (plus tard JR dans *Dallas*) joue le rôle... d'un héros qui prend un coup sur la tête et se croit être vraiment Sherlock Holmes, au XX^e^ siècle ! Pas besoin de se demander où la TV a été prendre l'idée !

© DC Comics

Mille Milliards de Millar

Mark Millar a de quoi faire la fête en 2004. Il étrenne un contrat exclusif de deux ans avec Marvel qui fera de lui un des piliers de la maison des idées, sur des séries majeures comme Spider-Man ou Wolverine. Il soutient également son projet personnel, le MillarWorld et accessoirement, a une vision très personnelle l'industrie. Un avis sans concession...

Comic Box : Vous étiez attendu à Paris pour le Festival Jules Vernes mi-mars dernier. Mais vous n'êtes pas venu, que s'est-il passé ?

Mark Millar : J'ai reçu une proposition complétement inattendue : l'écriture d'un gros film de super-héros. Je ne l'ai su que deux semaines avant de partir pour Paris et j'étais assez déçu de ne pas pouvoir venir. Mais, je suis ravi d'écrire le film (un très gros projet).

CB : Que pensez-vous de l'industrie d'aujourd'hui par rapport à celle que vous avez connue à vos débuts ?

MM : En fait, j'ai commencé au milieu des années 90, en pleine déconfiture des comics. J'espère que mon entrée en scène n'a pas eu de rapport avec l'effondrement des ventes de comics telle qu'on l'a connue, mais c'était assez effrayant. Tout le monde perdait son boulot alors que moi, j'essayais de AVOIR un et question compétition, c'était assez chaud. Pouvoir obtenir un mensuel était considéré comme l'aboutissement ultime parce que Marvel et DC avaient sabré 60 ou 70% de leur production. Ce qui a été formidable, c'est qu'à partir du moment (aux alentours de l'an 2000) où je me suis fait un nom, de moins en moins de titres ont été arrêtés et de plus en plus de comics sortent chaque mois. L'environnement est moins stressant et cela favorise à la fois une prise de risque calculé et de bons comics.

CB : Pourquoi travaillez-vous aux USA plutôt qu'en Europe ?
MM : L'Ecosse, où je vis, est assez schizophrène dans le sens où nous sommes plus Européens qu'Anglais et, comme les Irlandais, on se sent plus proches de pays comme la France ou l'Italie que de l'Angleterre et des Etats-Unis. Cela dit, il y a aussi une histoire d'amour entre l'Ecosse et l'Amérique et j'ai été biberonné aux comics américains. Je n'ai pas eu de références en ce qui concerne les BD européennes pendant mon enfance si ce n'est Astérix (que j'adorais) et Tintin (que je lisais surtout quand je n'avais rien d'autre sous la main). J'ai un goût prononcé et une nostalgie pour les comics américains. Et le fait que mon Français est navrant et mon Espagnol et mon Italien non-existants sont plutôt de bonnes raisons pour lesquelles je me suis orienté vers les comics.

CB : Vous auriez pu lancer votre Millarworld en France !
MM : Malheureusement, étant donné que je suis à peine capable de dire des phrases aussi simples que *"Où sont les toilettes ?"* et *"Je voudrais une salade s'il vous plaît"* en Français, personne n'aurais compris de quoi je voulais parler !

CB : Quels sont vos plans justement pour ce Millarworld ? Pensez-vous que le futur se trouve dans le système du creator-owned ?
MM : Non, pas du tout. Je suis un fidèle de l'approche sacrée des comics, des films et du corps humain. Rien n'existe dans le vide et, croyez-moi, la seule raison pour laquelle vous pouvez avoir [un film comme] *Ghost World* au multiplexe du coin est parce que vous avez aussi un blockbuster de Jerry Bruckheimer qui aura payé pour la construction du cinéma. Selon la même logique, je trouve l'argument qui consiste à dire qu'il faudrait enterrer tous les super-héros ou tous les comics indépendants assez étrange et pour le moins naïf. Les deux sont nécessaires. Les indépendants sont là où les "Big Two" (Marvel Et DC) trouvent les nouveaux talents et ces "Big Two" permettent aux boutiques de comics de continuer d'exister pour pouvoir également vendre des comics indépendants. L'idée derrière le Millarwolrd est une vague de 4 ou 5 titres, lancés tous les 2 ans, émaillés d'apparition de super-héros populaires dans l'intervalle.

Premier succès (Authority), Mark Millar y prenait la suite de Warren Ellis. Dernier hit, Wanted, une histoire digne du Parrain... avec des super-vilains et deux personnages ressemblant étrangement à Eminem et Halle Berry !

CB : Habituellement, vous poussez le bouchon assez loin dans vos comics. Pensez-vous que vous pouvez être provocant avec tout type de sujet ou vous autocensurez-vous ?
MM : Je m'autocensure lorsque c'est nécessaire. Au début de ma carrière j'ai écrit *Superman Adventures*. C'était un challenge de rendre les histoires intéressantes tout en gardant à l'esprit que le comic-book s'adressait à des enfants de 6 à 9 ans. De même, les *Ultimates* et *Marvel Knights Spider-Man* devraient me donner une grande lattitude par rapport à un comic-book "tout public", mais je suis quand même restreint dans mon écriture. Il n'y a rien de plus fun que d'écrire quelque chose sans restriction et c'est une des autres raisons pour lesquelles j'ai créé la ligne Millarworld. Je n'ai aucun sujet tabou sur ces comics.

CB : Qu'aimez-vous ou à contrario détestez-vous dans les super-héros ?
MM : J'aime les possibilités infinies d'histoires dans le sens où les super-héros se prêtent aussi bien aux space-opera multi-dimensionnels, qu'aux simples drames domestiques. Quand ils sont bien représentés, rien ne peut les concurrencer, et, pour moi, ils sont ce pourquoi les comics font mieux que les films ou les livres. Ce que je déteste, c'est la nostalgie régressive et les généralités, deux sirènes auxquelles les fans de super-héros cèdent parfois...

CB : Les premiers épisodes d'Ultimates étaient assez cyniques à propos de la société américaine et les derniers, surtout le #12, plus patriotiques. Est-ce la conséquence du 11 septembre 2001 sur vos écrits ?
MM : Absolument pas et je ne suis pas du tout d'accord avec ce que vous dites. Nous avons reçu une lettre d'un sénateur américain disant à quel point il trouvait la séquence d'ouverture des Ultimates pendant la 2ème Guerre Mondiale merveilleusement patriotiqu. Et dans le numéro 13, on voit Thor refusant de mettre les pieds à la Maison Blanche parce que, selon ses propres termes, il n'y entrera pas tant que la junte illégalement élue sera en place. Exceptionnellement ici, des personnages de comics couvrent tout le spectre des opinions politiques. Certains sont des faucons, d'autres des anarchistes ou ne se sentent pas concernés par la politique. En tout cas, et contrairement à mes épisodes d'*Authority*, *Ultimates* ne prend ni parti ni ne porte un jugement. Je suis [politiquement] très à gauche, c'est assez difficile parfois.

CB : Que s'est-il passé avec Superman : Red Son. Vous aviez l'air fier de ce bouquin mais DC n'avait pas l'air à l'aise avec le sujet ?

MM : C'est bien plus compliqué que ça en fait. J'ai divorcé d'avec DC après qu'ils aient charcuté mes derniers épisodes d'*Authority* et j'ai juré que je ne travaillerais plus avec eux tant que l'équipe qui m'avait fait cela était en place. Cela signifie que quand *Red Son* a été publié, environ un an après, ils n'ont fait aucune promotion pour soutenir le projet, intentionnellement, malgré le fait que j'écrivais deux ou trois séries Marvel parmi les meilleures ventes du moment. Ou peut-être est-ce PARCE QUE j'écrivais ces séries si populaires pour Marvel. Les gens savaient ce qui se passait parce que je l'ai crié partout et ils ont acheté *Red Son* quand même. En ne le soutenant pas, ils en ont fait un objet de curiosité, un truc cool et sulfureux. C'est alors que la Presse nationale s'en est emparée et voilà qu'après quelques jours, on était en rupture de stock. Ils ont ressorti *Red Son* en album récemment et c'est un de leurs meilleurs scores depuis longtemps. Donc je suis finalement très content que ça se finisse comme ça. C'est devenu un succès par accident et naturellement, je m'en réjouis. En plus, il y a eu des changement éditoriaux à DC avec l'arrivée de Dan Didio. Je l'aime vraiment bien et je prie pour qu'il mène la compagnie dans la bonne direction d'ici un ou deux ans. Cela dit, je ne travaillerais plus jamais sous le règne de Paul [Levitz, le patron de DC-ndlr]. Ça n'a rien de personnel. Mais ça ne me sert à rien de revenir sur une situation dans laquelle je me suis fait entuber.

CB : Les lecteurs français vont (ou viennent) de découvrir la fin de vos épisodes d'Ultimate X-Men, que tirez-vous de cette expérience ?

MM : *Ultimate X-Men* a été le projet le plus lucratif et la meilleure vente que j'ai connue jusqu'ici. C'était vraiment énorme, c'est même le premier comic-book américain jamais publié en Russie. Ceci posé, je n'ai jamais vraiment été fan des X-Men et je n'ai pas mis autant de cœur dans ce projet que dans *Spider-Man, Superman: Red Son* ou dans *The Ultimates*. Je crois que les super-héros marchent mieux lorsque vous avez un point de référence précis. Je n'avais pas cela sur les X-Men. À peu près la moitié des épisodes que j'ai écris étaient bons, le reste, tout juste moyens.

CB : À propos d' Ultimates#12, vous pouvez comprendre que nous autres français soyons choqués de la conclusion anti-française de l'épisode...

MM : Ouais. C'était marrant et, chose intéressante, très populaire aux Etats-Unis.

CB : N'est ce pas frustrant pour vous de ne pas créer de nouveaux personnages sur les titres Ultimate alors que dans les lignes Marvel classiques, un Grant Morrison peut créer un Fantomex comme il veut ?

MM : En fait, Morrison a été embauché précisément pour créer de nouveaux personnages dans *New X-Men* parce qu'on voyait les mêmes têtes depuis des années dans la série. Pour les titres Ultimate, le but était de réintroduire l'univers Marvel et de le moderniser pour toucher un nouveau lectorat. Ce sont deux missions très différentes.

CB : Vous venez de débuter aux USA la série Marvel Knights : Spider-Man. En quoi cette nouvelle série est différente des autres consacrées au tisseur ?... Et ne dites pas que c'est parce que vous avez le droit d'utiliser un langage plus cru !

MM : En réalité, c'est précisément ce qu'on ne va PAS faire. Il y a une base de fans très bien établie avec Spider-Man et la cible de public est très large. Un contenu plus adulte causerait des tas de problèmes avec la cible et je veux que mes histoires puissent être lues par le plus grand nombre de gens possibles. Spider-Man, comme tous les super-héros "mainstream", doit être un titre que les kids comprennent MIEUX que les adultes, c'est pourquoi je suis allé chercher le gamin de 10 ans qui sommeille en moi pour faire le meilleur comic-book de Spider-Man possible. Ce qui rend la ligne Marvel Knights importante c'est qu'elle m'offre une chance de montrer des aspects transversaux du personnage. Ce n'est pas un changement radical par rapport à *Amazing* ou *Spectacular*, ici, on regarde simplement Spider-Man d'une autre façon. C'est aussi plus complexe en terme de structure narrative, la première saga s'étalant sur un an, découpée en trois ou quatre chapitres. Contrairement aux titres Ultimate Marvel, il n'y a pas d'enjeu pour conquérir un nouveau marché. Cela reste dans la continuité de l'univers de Spider-Man et ma théorie est que si les gens sont capables, sur des films comme *Le Seigneur des Anneaux*, d'apprendre tous les détails à propos des personnages ou des situations pour prolonger le plaisir, alors, putain, ils

peuvent bien faire pareil avec les comics !

CB : Alors, justement, où va se placer votre série dans la continuité ? Cela aura-t-il un lien avec la mini-série "Trouble" que vous avez fait l'année dernière, déjà avec Terry Dodson (et qui raconte qui sont vraiment les parents de Peter Parker) ?

MM : Non, rien à voir. Et ma série se passe APRÈS la mini-série de Kevin Smith. On commence même trois mois après TOUTES les séries Spider-Man parce qu'il s'y produit des développements dramatiques.

CB : Comment vous est venue l'idée de Wanted ? Vous vouliez faire un film avec Eminem et Halle Berry ou quoi ?

MM : *Wanted* est quelque chose que je voulais écrire depuis plusieurs années. C'est le comic-book ultime pour moi et la suite logique de ce que j'ai fait sur *Authority* et les *Ultimates*. C'est une histoire qui se passe au coin de la rue, une histoire de super-vilains dans notre monde, et on y voit tous les ingrédients fantastiques habituels des comics, mais avec un côté plus sombre. Je suis surpris que si peu de comics se soient intéressés aux vilains alors que le cinéma ne s'en prive pas depuis des années. Je me suis dit qu'il y avait un boulevard pour nous et nous avons vendu presque trois fois ce que Superman vend en un mois, on a vraiment mis le doigt sur quelque chose de gros, là. C'est vraiment un titre pour les "blanc-becs enervés du 21ème siècle". Ou "comment être lassé de la connerie humaine", on dirait que ça parle aux gens.

CB : Est ce que Millarworld était un défi que vous vous êtes lancé : 4 séries chez des éditeurs différents... difficile à suivre n'est-ce pas ?

MM : Non en fait, je prend du bon temps. Millarworld a toujours été plannifié comme un projet sur six ans, certains titres lancés chez des éditeurs différents (Image, Top Cow, Dark Horse, Avatar) tous les deux ans et une chance de faire des comics qui ne se font pas chez Marvel et DC. En réalité, c'est l'opposé d'un défi parce que je porte ces histoires en moi depuis longtemps et c'est presque une libération de les voir enfin sur papier. Je sais déjà quels seront les cinq titres que je lancerais dans la Phase Deux et j'ai réservé quatre des cinq artistes qui travailleront avec moi, même si on est encore loin de la parution. Le succès de la Phase Un et le fait que deux des trois comics déjà publiés

> "La plupart des Américains (qui sont ma population cible) ne sont pas capables de pointer l'Ecosse sur une carte. Ils ne sont même pas à même de vous montrer un point sur le globe à l'Est de la statue de la liberté."

ont déjà été optionnés pour devenir des films signifie que les artistes trouvent le deal très attractif. Ils peuvent travailler sur quelque chose d'assez spécial et je partage tout, du cash aux crédits de producteur, 50/50 avec eux. Cela m'a énormément aidé à aligner des artistes top niveau pour la Phase Deux. Mais j'ai 24 mois de contrat exclusif Marvel à assurer d'abord. *Spider-Man* avec [Terry] Dodson, *Wolverine* avec John Romita Jr et les *Ultimates Volume 2* avec Bryan Hitch. Cela devrait m'occuper un moment et garder mon étoile au zénith, je l'espère, pour le lancement de Millarworld Phase Deux et ces projets plus personnels.

CB : Vous avez écrit Ultimate Fantastic Four avec Bendis. Comment avez-vous travaillé à 4 mains à plus de 4000 km de distance ?

MM : Assez facilement. Il a fait tout le sale boulot !

CB : Et vous n'avez pas peur qu'on se lasse de vous, on dirait que vous êtes partout avec toutes ces séries ?

MM : Non... Je ne fais jamais plus de deux épisodes par mois, allez, peut-être trois parfois, c'est une question très bizarre là. Je crois que mon record est à 28 comics en une année, avec une moyenne de 22 et c'est moins que la plupart des auteurs. Mes comics sont souvent des événements et je change de type de projets souvent, avec beaucoup de mini-séries. Alors, on peut croire que j'écris beaucoup plus qu'en réalité. La plupart des auteurs à plein temps font 3 à 4 mensuels. Geoff Johns et Bendis en font même 6-7 par mois, et moi je me bats avec deux ! On ne peut pas dire que je me surexpose.

CB : Pour un auteur britannique, on ne vous sent pas spécialement enclin à mettre en avant des personnages issus de votre pays. Est-ce parce que vous êtes un gauchiste-internationaliste ?

MM : Pourquoi écrire spécifiquement pour des personnages venus de Grande Bretagne ? C'est un passage obligé ? Je ne pense pas à écrire des personnages britanniques parce que je le suis moi-même, pas plus que je n'écris de personnages avec une barbe ou un bouc juste parce que j'en porte. Je pense aussi qu'écrire spécifiquement des personnages du Royaume Uni ne permet pas au lecteur de s'identifier à eux, on en a l'exemple dans des comics comme *Hellblazer* ou encore avec Jenny Sparks. Ils restent en marge des autres personnages parce que le public international préfère les personnages et les situations basées aux Etats-Unis. La plupart des Américains (qui encore sont ma population cible) ne sont pas capables de pointer l'Ecosse sur une carte. Ils ne sont même pas à même de vous montrer un point sur le globe à l'Est de la statue de la liberté.

CB : Bien, nous n'ajouterons qu'une chose, pour votre gouverne, les Français ne se "rendent" plus depuis longtemps, d'où les problèmes avec les Américains ces derniers temps... Tâchez de passer la nouvelle !

MM : (rires) Là, vous marquez un point.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Aux nues l'O.N.U ?

Since when are we scouring the United Nations?
I'm sure the UN will sort out what to do here sooner than later, but I'm not going to watch blood be spilled while they debate
Now am I eager to act, any attacking army since victory is unquestioned technology

Longtemps, l'ONU n'aura été qu'un simple point de passage pour réclamer le contrôle de la Terre entière. Les conquérants issus de l'espace s'y rendaient souvent, les extra-terrestres préférant plutôt conquérir notre planète en s'attaquant d'abord à la Maison Blanche, ce qui en dit long le vrai pouvoir politique dans l'esprit des auteurs...

Dans les années 70, pourtant, une nouvelle génération de scénaristes arrive et regarde l'ONU d'un meilleur œil. Il faut dire que la légitimité des USA et de leur armée, en cette période marquée par la débâcle du Viet Nam et, plus tard, la démission du Président Nixon, fait que les héros, d'un coup, commencent à prendre leur distance avec "la raison d'état". L'ONU a l'avantage de présenter un modèle de neutralité, un drapeau "apolitique" dans l'absolu. Le meilleur exemple en est Wonder Woman. Depuis ses débuts en 1942, elle avait utilisé comme identité secrète Diana Prince, d'abord infirmière militaire puis tout simplement militaire elle-même, portant fièrement l'uniforme. Mais, Viet Nam aidant, DC avait voulu l'écarter de l'armée vers la fin des années 60 en faisant d'elle une simple "civile", propriétaire d'une boutique. Au point, pendant 4 ans, de priver Wonder Woman de ses pouvoirs et sa tenue de super-héros (calquée sur le drapeau américain) pour la "dé-étatiser". Dans *Wonder Woman vol.1 #204* (janvier 1973), cependant, DC décide de la faire redevenir une vraie super héroïne en lui rendant costume et super-pouvoirs. Mais le "job" militaire, lui, ne reviendra pas : Diana Prince devient une employée des Nations Unies, et ce contraste inconscient entre militaire des USA et pacifiste de l'ONU est particulièrement parlant. Le reste des années 70 est marqué par quelques autres exemples préférant se réfugier sous l'aile de l'ONU plutôt que de continuer à subir le régime politique des USA. Dans *Metal Men #56* (février 1978), les héros, pourchassés par l'armée américaine, en appellent au conseil des Nations Unies, lequel les comprend et les déclare citoyens du monde. À ce titre, les Metal Men ne peuvent plus être harcelés par les USA, protégés qu'ils sont par l'ONU, vue sous un jour plus sympathique que le propre pays de l'éditeur ! Ce fait est d'autant plus marquant que DC, a toujours été assez conservateur... La tendance va s'accentuer dans les années 80 avec la décision d'en finir avec la *Justice League of America*, pour la remplacer par la *Justice League International*, qu'on se dépêche de lier à l'ONU (*Justice League International Vol.1 #7*, novembre 1987). Mais avec le changement de décennie, il ne s'agit plus de gommer le côté politique mais bien de jouer le rôle de "gendarmes du monde" dans lequel les USA se voient à ce moment-là.

En devenant la JLI, l'ex-JLA gagne surtout un permis d'agir dans toutes les parties du monde. D'ailleurs, la concurrence ne tarde pas à imiter l'idée, et les Vengeurs, chez Marvel, deviennent sponsorisés par l'ONU dans *Avengers Vol.1 #329* (février 1991). Puis *Stormwatch*, chez Image, créé dès mars 1993, pousse l'idée encore plus loin puisqu'il s'agit du bras armé de l'ONU. Dès le premier épisode, on voit ces "super casques bleus" opérer à Sarajevo. Mais entre la JLI et Stormwatch, le vent a tourné, l'actualité politique a changé. La première guerre du Golfe avait laissé se développer le fantasme du super-gendarme réglant les conflits du monde. L'ex-Yougoslavie, "pacifiée" sans vraiment l'être, montre alors les limites de l'ONU. D'un seul coup, il est moins reluisant de se lier aux Nations Unies et, en 1994, le concept de *Justice League International* s'éteint, et le terme "America" revient dans le titre. Les Vengeurs, quant à eux, vont simplement gommer toute référence de leur affiliation à l'organisme. L'ONU est alors vue par les comics (et le monde réel...) comme une structure impuissante tout juste bonne à redevenir l'objet des attaques des pseudo-conquérants du monde (comme dans *Avengers v.03 #41*, en juin 2001, quand leur siège est détruit). À l'issue de la mini-série *Magneto War*, l'ONU décide même d'accorder un pays entier au terroriste. En fait tout se met en place comme si, par une sorte d'instinct, les auteurs anticipaient la politique "Bushienne" de l'ONU de 2003 (les USA préférant attaquer l'Irak sans attendre le feu vert des Nations Unies). Le divorce USA/ONU est d'ailleurs consommé en 2003 dans les pages de *Fantastic Four #503*, quand les héros de la série envahissent la Lavtérie, pays fictif de leur ennemi Dr. Doom (Fatalis). L'un des personnages demande au leader du groupe, Mister Fantastic, depuis quand ils peuvent parler à la place de l'ONU. Lui répond, en bombant le torse dans une attitude guerrière peu caractéristique du héros, : *"Je suis sûr que l'ONU trouvera comment agir ici, tôt où tard. Mais je ne vais pas regarder le sang couler pendant qu'ils débattent "*. Et finalement, après avoir "libéré" le pays et constaté qu'une partie de la population reste fidèle au dictateur, les Fantastiques décident d'y rester. Mais depuis plusieurs mois avant *FF#503*, un autre son de cloche s'est fait entendre. D'une part avec les Vengeurs écrits par Geoff Johns sont invités par l'ONU à prendre le contrôle du monde en cas de crise (*Avengers Vol.3 #58*, novembre 2002). Au premier abord, il pourrait sembler que c'est une reprise en main. Qu'impuissante, l'institution a préféré passer sous le contrôle d'un groupe d'obédience américaine (Captain America faisant foi). Les apparences sont trompeuses et il s'agit plutôt de donner une perspective plus globale aux héros. D'ailleurs dans les mois suivant les Vengeurs "onusiens" ne tarderont pas affronter une menace soulignant le message : l'ennemi se révélant être Dell Rusk, le secrétaire (fictif) d'état à la Défense des USA, un fasciste qui prendra grand soin d'expliquer que son idéologie est florissante grâce au système américain. Autre série contredisant le message pro-Bush des Fantastic Four : le *Stormwatch* Team Achilles de Micah Wright, qui reprend l'idée d'un groupe onusien. Mais qui opère surtout aux USA alors que les geôles de l'équipe, pourrissent, entre autres, des sénateurs américains corrompus. Entre les USA et l'ONU le cœur des héros balance encore... pour l'instant.

Xavier Fournier

Ça s'est passé depuis le dernier COMIC BOX

■ L'année 2003 aura été riche en films adaptés de comics. Qui a gagné ? *X-Men 2*. Qui a perdu ? *Hulk, Daredevil* et *LXG*. Le deuxième n'a pas obtenu de score déshonorant mais a fortement déplu à la critique et à certains fans. Quant au premier, il n'a pas remboursé son immense budget et tous les industriels qui avaient acheté une licence pour des produits dérivés ne veulent plus jamais entendre parler du géant vert.

■ La mini-série *Spider-Man/Black Cat* et *Daredevil : The Target#2* ne sont toujours pas sortis. La faute à ce diable de Kevin Smith qui préfère faire des films romantiques (*Jersey Girl*) que d'écrire des comics. Cela dit, quand on sait que son prochain film --tournage à l'été 2004-- est une adaptation du Frelon Vert (*Green Hornet*), on le pardonne bien volontiers.

■ Le duel des séries "jeunes" entre Marvel et DC a tourné court. Les *New Mutants* ont très vite révélé leurs faiblesses face à des *Teen Titans* mieux armés et savoureusement old-school.

■ Le grand bluff : suite ! Marvel a taillé des croupières à ses concurrents en 2003. L'éditeur s'est adjugé plus de 40% de parts de marché aux Etats-Unis avec ses titres Ultimate et *1602* notamment. Mais DC y croit dur comme fer pour 2004. En 2003, la filliale de Warner avait réussi à placer régulièrement deux titres dans le Top 10 des ventes. Ça grignote. Petit, mais ça grignote...

■ Le procès entre Neil Gaiman et Todd McFarlane s'est enfin achevé par la reconnaissance des droits de l'auteur, après que l'affaire ait été plaidée devant plusieurs instances. McFarlane doit donc reverser une partie des bénéfices générés par Angela, Cagliostro et même Medieval Spawn à Neil Gaiman. Ce "remboursement" touche non seulement les comics mais aussi les jouets qui en sont tirés. Sous réserve que les avocats ne trouvent un recours ultime, Gaiman est déja passé à autre chose. Il s'agit maintenant de récupérer les droits de MiracleMan...

■ L'an dernier Marc Silvestri nous disait être en négociation avec Michael Turner pour conserver *Fathom* et le nouveau label Aspen sous l'égide de Top Cow. Quelques semaines plus tard, il n'y avait plus de négociation qui tienne! Turner lançant Aspen comme label indépendant, alors que Top Cow revendiquait la paternité de *Fathom*. Tout dégénérait et l'équipe de Silvestri allait même jusqu'à enjoindre Diamond, l'omniprésent distributeur de comics, de bloquer la diffusion des produits d'Aspen. Ses BD saisies dans un entrepôt, Aspen a bien failli être mort-né. Heureusement, la raison l'a emporté. Après qu'Aspen se soit rapproché de DC, Top Cow s'est laissé convaincre de ne plus s'opposer aux projets de son ex-star.

■ "Captain America, créé par Joe Simon & Jack Kirby" est une phrase qu'on voit désormais dans chaque comic du héros étoilé de Marvel. Cette courte phrase exprime en fait la reconnaissance des droits de Simon, aux côtés de Kirby. Cette reconnaissance vient après plusieurs années de procédures opposant la famille Simon à Marvel. Finalement, tout s'est résolu autour d'un nouvel arrangement financier. Elle est pas belle la vie ?

■ Ironie du sort, c'est à peu près au moment où Crossgen lançait *El Cazador*, une histoire de flibuste, que l'éditeur a commencé à connaître la galère. Du coup, bon nombre d'artistes ont dû aller chercher du travail ailleurs. Les grands labels en ont profité pour faire leur marché. On retrouve donc Brandon Peterson, Bart Sears et Aaron Lopresti chez Marvel, respectivement sur *Ultimate X-Men, Captain America & The Falcon* et *Excalibur*. Quant aux artistes encore dans les murs de Crossgen, leur clause d'exclusivité a été levée et on les retrouvera donc tous ailleurs, qu'ils restent ou pas chez l'éditeur de Tampa.

■ In Memoriam: l'histoire des comics, ce sont les auteurs mais aussi leurs lecteurs qui l'écrivent, à travers une passion commune. Depuis une soixantaine d'années, Julius Schwartz, décédé le 8 février 2004, était un grand monsieur de DC. Un peu l'homologue de Stan Lee. Schwartz, d'abord auteur de SF, avait été un maillon important de DC dans les années 40, puis l'artisan majeur du Silver Age dans les années 50/60, éditant des titres encore en 1998. Un vrai record de longévité en tant qu'auteur...
À l'autre bout de cette passion, il y avait David Marciano. David, alias "Black Dragon" sur Internet était un passionné français de comics. A force de messages, de présence sur Internet ou dans les boutiques parisiennes, il était devenu bien connu de ce milieu. Les comics étaient pour lui plus qu'un divertissement mais aussi un moyen de positiver face aux tracasseries de la vie. David aussi s'en est allé... le 6 février dernier, le jour du dixième anniversaire de la mort de Jack Kirby.

Le Monde de Delzant

COMICBOX

Enfin ! Le nouveau volume de COMIC BOX, la référence incontournable des magazines dédiés à la Bande Dessinée Américaine est entre vos mains.

Dans ce troisième chapitre, l'équipe de Comic Box décrypte l'actualité des comics.

Au programme : encore et toujours du matériel 100% inédit !

• Des analyses :
- La Guerre dans les Comics : contrairement à ce qu'on pourrait croire, les comics ne sont pas un simple outil de propagande pour les va-t'en guerre de Washington. Ils seraient même l'inverse !
- Tentations Asiatiques : les mangas se vendent bien, très bien même. Que font les éditeurs de comics pour éviter d'être «largués» ? Ils japanisent leurs BD...
- Femmes d'aujourd'hui : Il est loin le temps où Wonder Woman faisait le café dans les réunions de la JLA. Instantanés de l'image des femmes dans les comics du 21ème siècle.
- Le post-superhéroïsme : les super-héros vont-t'ils mourir ? Éléments de réponses dans ce numéro.
- L'Europe et les USA : après 70 ans de rapports complexes, l'amorce d'un rapprochement ?

• Des interviews :
- Joe Kubert (Sergent Rock)
- Grant Morrison (New X-Men, JLA)
- Chris Claremont (X-Men)
- Mark Millar (Authority, Ultimates)
- Micah Ian Wright (Stormwatch)
- Glen Murakami (Teen Titans)
- Jeff Matsuda (Batman)

• Des "interludes graphiques" jamais publiés en France et signés par les plus grands : Carlos Pacheco, Pat Lee, Jae Lee et Michael Turner.

EDITIONS USA

ISBN 2-914409-38-9

5068051